

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

RADAEEL REZENDE RODRIGUES JUNIOR

***TRANSFORMERS*: UM NOVO CINEMA DE ATRAÇÕES?
PÓS-CONTINUIDADE E VISUALIDADE NEOBARROCA
COMO ESPETÁCULO NO CINEMA DE AÇÃO
CONTEMPORÂNEO**

**VITÓRIA
2016**

RADAEEL REZENDE RODRIGUES JUNIOR

***TRANSFORMERS*: UM NOVO CINEMA DE ATRAÇÕES?
PÓS-CONTINUIDADE E VISUALIDADE NEOBARROCA
COMO ESPETÁCULO NO CINEMA DE AÇÃO
CONTEMPORÂNEO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes do Universidade Federal do Espírito Santo como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes na linha de pesquisa Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.
Orientador: Prof. Dr. Erly Vieira Junior

VITÓRIA

2016

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

R696t Rodrigues Junior, Radael Rezende, 1979-
Transformers : um novo cinema de atrações? Pós
continuidade e visualidade neobarroca como espetáculo no
cinema de ação contemporâneo / Radael Rezende Rodrigues
Junior. – 2016.
182 f. : il.

Orientador: Erly Vieira Junior.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do
Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Cinema. 2. Entretenimento. 3. Cinema e linguagem. 4. Es-
petáculo. I. Vieira Jr., Erly. II. Universidade Federal do Espírito
Santo. Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

RADAEEL REZENDE RODRIGUES JUNIOR

TRANSFORMERS: UM NOVO CINEMA DE ATRAÇÕES?
PÓS-CONTINUIDADE E VISUALIDADE NEOBARROCA
COMO ESPETÁCULO NO CINEMA DE AÇÃO
CONTEMPORÂNEO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes na linha de pesquisa Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.

Orientador: Prof. Dr. Erly Vieira Junior

Aprovado em

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Gabriel Menotti Miglio Pinto Gonring
Universidade Federal do Espírito Santo

Prof^a. Dr^a. Angela Maria Grando Bezerra
Universidade Federal do Espírito Santo

Prof. Dr. Erly Vieira Junior
Orientador - Universidade Federal do Espírito Santo

Prof Dr. Gaspar Leal Paz
Coordenador do PPGA – Centro de Artes - UFES

DEDICATÓRIA

Para Livia, luz da minha vida, que ilumina meus caminhos e sempre faz de mim uma pessoa melhor. Te amo.

Para minha filha linda. Por você e para você, a coisa mais linda e maravilhosa que existe. Sempre confie e sempre acredite em você. Te amo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha esposa Livia Carla de Melo Rodrigues, pelo suporte em todas as etapas do caminho. E por ler e reler meu trabalho bem mais do que qualquer outra pessoa no mundo. Sem ela nada disso seria possível.

Agradeço à minha filha linda, Ester de Melo Rodrigues, por esperar um pouco mais pelo papai para ver um filme qualquer ou brincar com ela.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Erly Vieira Junior, por aceitar percorrer esse caminho tortuoso e um tanto díspar. E por sempre me indicar a direção certa e me manter firme em todo o trajeto.

Agradeço aos membros da banca, Prof. Dr. Gabriel Menotti Miglio Pinto Gonring e a Prof. Dr^a. Angela Maria Grando Bezerra, pelas valiosas contribuições a esse trabalho.

Agradeço à minha família, meu pai Radael Rodrigues, minha mãe Neide Candotti e meu irmão Felipe Luga, pela construção do meu caráter e da minha personalidade.

Agradeço a Priscilla Maria Cardoso Garone por receber tão gentilmente um quase completo estranho em seu meio e me ajudar a realizar esse sonho de voltar ao mundo acadêmico.

Agradeço a Ana Claudia Berwanger pelos inestimáveis conselhos e pela amizade sincera.

Agradeço a Gabriela Santos Alves pelo primeiro passo ao me apresentar aquele que seria meu guia no resto do caminho.

Agradeço a minha amiga Renata Perim pelos valiosos conselhos durante o caminho.

Thanks my dear friend Danilo Alves for the true friendship, for the support at all times, and for telling me the right words at the right moments, always.

Thanks Hugo Bernardino for the friendship and invaluable support.

Agradeço aos meus colegas da pós-graduação pela companhia ao longo desse percurso. Em especial a Raphael G. De Araújo e Felipe Mattar pelo apoio mútuo e pelos conselhos valiosos.

Agradeço ao meu amigo Edson Rangel pelos ótimos bate-papos e pelos conselhos que me ajudaram muito em todo o caminho percorrido.

Agradeço a Vitor Martins Regis pelo suporte nesse percurso e em vários outros.

With the lights out it's less dangerous

Here we are now entertain us

I feel stupid, and contagious

Here we are now entertain us

A mulatto, an albino, a mosquito

My libido

Yeah!

Kurt Cobain, 1992

RESUMO

O cinema sempre teve uma forte ligação com a narrativa, vinculando sua essência ao ato de se contar uma história por meio da sobreposição de planos e o encadeamento de cenas. Contudo, a partir dos anos 2000 têm sido produzidos filmes onde a narrativa não é nem de longe o foco de suas produções: o cinema de pós-continuidade. Diretores como Michael Bay, Tony Scott e Paul Greengrass preocupam-se muito mais em afetar sensorialmente seu público do que narrar uma história complexa ou desenvolver personagens mais aprofundados. É interessante notar que esse pensamento essencialmente afetivo e não narrativo não é novo e nem exclusivo do cinema de pós-continuidade. Na verdade, a despeito da sua natureza narrativa dominante, o cinema nasceu não-narrativo, surgiu como um dos vários espetáculos essencialmente visuais na virada do século XIX para o século XX. Esse chamado Cinema de Atrações produziu os primeiros filmes cinematográficos baseando-os na habilidade de provocar o público por meio de espetáculos sensoriais intensos. A partir da análise da trilogia *Transformers* (BAY, 2007, 2009 e 2011) propôs-se aqui uma nova abordagem quanto ao cinema espetacular contemporâneo. Nesse sentido seus filmes devem ser encarados como espetáculos sensoriais, pautados muito mais na capacidade de afetar intensamente seu público do que na capacidade de criar narrativas bem estruturadas. Seriam, portanto, uma espécie de Cinema de Atrações contemporâneo, aproximando-se mais da lógica espetacular e não-narrativa circense do que da literatura, por exemplo. Por outro lado, assim como sua contraparte do final do século XIX e princípio do século XX, esse cinema de pós-continuidade seria um reflexo e, ao mesmo tempo, um componente fundamental do cenário contemporâneo no qual surgiu e se desenvolveu. Esse cenário, por sua vez, seria caracterizado por uma mentalidade tipicamente neobarroca, que monta um continuado jogo remissivo à mentalidade do barroco entre o final do século XVI e início do XVIII. É por meio então de elementos próprios do neobarroco, tais como o exagero, a tendência ao limite e a instabilidade constante que o cinema de pós-continuidade consegue hoje se apresentar como um novo tipo de Cinema de Atrações.

Palavras-chave: Cinema de Atrações; pós-continuidade; entretenimento, espetáculo; neobarroco; cinema não-narrativo.

ABSTRACT

The cinema has often had a strong connection with the narrative, connecting its essence to telling a story through the overlapping of plans and the scene concatenation. However, from the year 2000 onward, motion pictures have been produced where the narrative is by far the scope of its productions: the post-continuity cinema. Directors such as Michael Bay, Tony Scott and Paul Greengrass are particularly concerned in sensorially affecting its audience rather than narrating a complex story or developing deep characters. It is worth highlighting that such essentially affective and non-narrative wise thinking is not new neither exclusive to the post-continuity cinema. In fact, despite its dominant narrative nature, the cinema was born non-narrative. It emerged as one of the several essentially visual spectacles on the turn of the 19th to the 20th century. The so-called Cinema of Attractions has produced the first cinematographic motion pictures of history, these being based on the ability of provoking the audience through intense sensorial shows. Thus, on an analysis of the *Transformers* trilogy (BAY, 2007, 2009 and 2011), it is here proposed a new approach to the contemporary cinema of spectacle, whose movies are to be seen as sensorial performances, largely based on the ability of intensely affecting its audience rather than creating well-structured narratives. Therefore, the cinema of spectacle would be some sort of a contemporary Cinema of Attractions, being more closely related to the logic of the spectacle and lack of narrative as found in a circus, for instance, than to the structure of Literature. On the other hand, in the same way as its counterpart of the late 19th and early 20th century, the post-continuity cinema would be a reflex, and simultaneously, an essential component of the contemporary scene, in which it has emerged and evolved. This scene, in turn, would be characterized by a typical neobaroque mindset, which allows a continued shift of rescuing the baroque mindset, between late 16th century and early 18th century. It is then through typical elements of the neobaroque, such as exaggeration, tendency to the limits, and constant instability that the post-continuity cinema is able to introduce itself as a new type of Cinema of Attractions..

Keywords: Cinema of Attractions; post-continuity; entertainment; spectacle; neobaroque; non-narrative cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	–	Fachadas de vaudevilles na virada do século XIX para o XX.	31
Figura 2	–	Frame do filme Le Diable Géant ou Le Miracle de la Madonne. (MÉLIÈS, 1901).	35
Figura 3	–	Frame do filme Repas de Bébé. (LUMIÈRE, 1895).	36
Figura 4	–	Imagem do Le grand palais , Exposição Universal de Paris, 1900.	37
Figura 5	–	Frame do filme L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat. (LUMIÈRE, 1895)	39
Figura 6	–	RAUSCHEMBERG, Robert. Bufalo II. 1964.	52
Figuras 7 e 8	–	Frames do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	61
Figuras 9 e 10	–	Frames do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	61
Figuras 11 e 12	–	Frames do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	61
Figuras 13 e 14	–	Frame do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	61
Figuras 15 e 16	–	Frames do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	61
Figuras 17 e 18	–	Frames do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	62
Figuras 19 e 20	–	Frames do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	62
Figuras 21 e 22	–	Frames do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	62
Figura 23	–	Frame do filme Star Wars (LUCAS, 1977).	62
Figuras 24 e 25	–	Frames do filme Transformers: revenge of the fallen (BAY, 2009).	65
Figuras 26 e 27	–	Frames do filme Transformers: revenge of the fallen (BAY, 2009)	65
Figuras 28 e 29	–	Frames do filme Transformers: revenge of the fallen (BAY, 2009).	65

Figuras 30 e 31 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	65
Figuras 32 e 33 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	66
Figuras 34 e 35 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	66
Figuras 36 e 37 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	66
Figura 38 –	Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	66
Figuras 39 e 40 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	67
Figuras 41 e 42 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	67
Figuras 43 e 44 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	67
Figuras 45 e 46 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	67
Figuras 47 e 48 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	67
Figuras 49 e 50 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	68
Figuras 51 e 52 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	68
Figuras 53 e 54 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	68
Figura 55 e 56 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	68
Figuras 57 e 58 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i>	

	(BAY, 2009).	68
Figuras 59 e 60 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	69
Figuras 61 e 62 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	69
Figuras 63 e 64 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	69
Figura 65 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	69
Figuras 66 e 67 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	70
Figuras 68 e 69 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	70
Figura 70 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	70
Figuras 71 e 72 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	70
Figuras 73 e 74 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	70
Figuras 75 e 76 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	71
Figuras 77 e 78 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	71
Figuras 79 e 80 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	71
Figuras 81 e 82 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	71
Figuras 83 e 84 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i>	

	(BAY, 2009).	71
Figuras 85 e 86 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	72
Figuras 87 e 88 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	72
Figuras 89 e 90 –	Frames do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009).	72
Figura 91 –	Frame do filme <i>Jurassic Park</i> (SPIELBERG, 1998).	76
Figura 92 –	Frame do filme <i>Senhor dos Anéis: as duas torres</i> (JACKSON, 2002).	76
Figura 93 –	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	77
Figuras 94 e 95 –	Frame do filme <i>Man of Steel</i> (SNYDER, 2013) e imagem mostrando como a cena foi captada.	77
Figuras 96 a 100 –	Frames do filme <i>Transformers: o lado oculto da Lua</i> (BAY, 2011).	78
Figura 101 –	Vista frontal da obra <i>Now Everybody (for R. W. Fassbinder)</i> de Robert Longo.	80
Figura 102 –	Vista lateral da obra <i>Now Everybody (for R. W. Fassbinder)</i> de Robert Longo.	80
Figura 103 –	Bumblebee em sua principal forma automobilística no filme <i>Transformers</i> (BAY, 2011).	82
Figura 104 –	Bumblebee em sua forma robótica no filme <i>Transformers</i> (BAY, 2011).	83
Figuras 105 e 106 –	Visão típica dos jogos de tiro em primeira pessoa. Nesse caso tem-se cenas do jogo <i>Battlefield 4</i> (ELECTRONIC ARTS, 2013).	86
Figuras 107 e 108 –	Frames do filme <i>Transformers: o lado oculto</i>	

	<i>da Lua</i> (BAY, 2011).	86
Figuras 109 a 111	– Frames do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	90
Figuras 112	– Frame do filme Em <i>Un homme de têtes</i> (MÉLIÈS, 1898)	94
Figura 113	– Davi retratado por Gian Lorenzo Bernini (1623–24).	95
Figura 114	– Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	96
Figura 115	– Afresco de Andrea Pozzo (1685-1694) captado do que seria o ponto ideal dentro da Igreja onde a ilusão é potencializada ao máximo.	102
Figura 116	– HAMILTON, Richard. O que exatamente faz dos nossos lares de hoje tão atraentes? (1956)	120
figura 117	– HEEM, Jan Davidsz de. Natureza morta com papagaio (1648).	122
Figura 118	– Frame do filme <i>Star Wars: The Phantom Manace</i> sendo inteiramente captada sobre fundo azul (chroma key).	125
Figura 119	– Frame do filme <i>Star Wars: The Phantom Manace</i> , com o todo o cenário acrescentado somente na pós-produção por meio da computação gráfica.	126
Figura 120	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)	130
Figura 121	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)	132
Figura 122	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)	132
Figura 123	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)	132
Figura 124	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)	

133
Figura 125	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)133
Figura 126	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)133
Figura 127	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)134
Figura 128	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)134
Figura 129	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)134
Figura 130	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)135
Figura 131	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)135
Figura 132	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)135
Figura 133	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)136
Figura 134	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)136
Figura 135	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)136
Figura 136	– Frame do filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> (BAY, 2009)139
Figura 137	– O paraíso (1663). Afresco de Pierre Mignard.139
Figura 138	– Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).141

Figura 139	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	141
Figura 140	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	141
Figura 141	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	143
Figura 142	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	143
Figura 143	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	144
Figura 144	–	Imagem do <i>making off</i> do filme <i>Transformers: the dark of the moon</i> (BAY, 2009).	145
Figura 145	–	Imagem do <i>making off</i> do filme <i>Transformers: the dark of the moon</i> (BAY, 2009).	146
Figura 146	–	Imagem do <i>making off</i> do filme <i>Transformers: the dark of the moon</i> (BAY, 2009).	146
Figura 147	–	O personagem Optimus Prime no filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i>	148
Figura 148	–	Personagens Optimus Prime e Skyfire da série animada original da década de 1980.	149
Figura 149	–	Exemplar do personagem Optimus Prime em sua primeira versão em brinquedo, produzido na década de 1980.	149
Figura 150	–	Brinquedo baseado no filme <i>Transformers: revenge of the fallen</i> . (BAY, 2009)	150
Figura 151	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	151
Figura 152	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	151
Figura 153	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	152
Figura 154	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	152
Figura 155	–	Frame do filme <i>Transformers: o lado oculto da Lua</i> (BAY, 2011).	153
Figura 156	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	155
Figura 157	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	155

Figura 158	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	156
Figura 159	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	156
Figura 160	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	156
Figura 161	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	157
Figura 162	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	157
Figura 163	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	157
Figura 164	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	158
Figura 165	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	158
Figura 166	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	158
Figura 167	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	159
Figura 168	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	159
Figura 169	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	159
Figura 170	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	160
Figura 171	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	160
Figura 172	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	160
Figura 173	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	161
Figura 174	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	161
Figura 175	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	161
Figura 176	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	162
Figura 177	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	163
Figura 178	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	163
Figura 179	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	164
Figura 180	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	164
Figura 181	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	165
Figura 182	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	165
Figura 183	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	166

Figura 184	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	166
Figura 185	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	167
Figura 186	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	168
Figura 187	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	168
Figura 188	–	Frame do filme <i>Transformers</i> (BAY, 2007).	168

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	19
2	REGIME DE MOSTRAÇÃO E O CINEMA DE ATRAÇÕES	27
2.1	MODERNIDADE, ENTRETENIMENTO E HIPERESTÍMULO SENSORIAL	27
2.2	O ESPETÁCULO DO “CINEMA DE ATRAÇÕES” DE TOM GUNNING	31
2.3	A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA E O REGIME DE MOSTRAÇÃO DE ANDRÉ GAUDREAU	39
2.4	ALGUNS DESDOBRAMENTOS DO CINEMA DE ATRAÇÕES	45
3	UM NOVO CINEMA DE ATRAÇÕES?.....	49
3.1	ENTRETENIMENTO, CONSUMO E ESPETÁCULO NA PÓS-MODERNIDADE	49
3.2	O CINEMA DE PÓS-CONTINUIDADE	58
3.2.1	Star Wars e a continuidade intensificada	58
3.2.2	Pós-continuidade em <i>Transformers</i>	63
3.3	A PÓS-CONTINUIDADE COMO CINEMA DE ATRAÇÕES	88
4	O CINEMA NEOBARROCO DE ATRAÇÕES	95
4.1	DAVI DE BERNINI E OPTIMUS PRIME DE MICHAEL BAY	95
4.2	O CONCEITO NEOBARROCO	97
4.2.1	O barroco do século XVII	97
4.2.2	O neobarroco como “espírito do nosso tempo”	103
4.2.1.1	Ritmo e repetição	107
4.2.1.2	Limite e excesso	108
4.2.1.3	Pormenor e fragmento	109
4.2.1.4	Instabilidade e metamorfose	111

4.2.1.5	Desordem e caos	112
4.2.1.6	Nó e labirinto	114
4.2.1.7	Complexidade e dissipação	115
4.2.1.8	Quase e não-sei-quê	116
4.2.1.9	Distorção e perversão	118
4.2.	O (neo)barroco em diversos momentos	119
5	O NEOBARROCO EM <i>TRANSFORMERS</i>	129
5.1	A INSTABILIDADE COMO OBSESSÃO (NEO)BARROCA	129
5.2	A DOBRA (NEO)BARROCA, O EXCESSO E A TENSÃO NOS LIMITES ENTRE O REAL E O FICTÍCIO	137
5.3	A PROCURA PELA ILUSÃO TECNOLÓGICA NO (NEO)BARROCO .	142
5.4	O PRAZER PELO VIRTUOSISMO TECNOLÓGICO NO (NEO)BARROCO	144
5.5	O EFEITO DE TEXTURA, O EXCESSO DE MATÉRIA E O GOSTO PELO DETALHE NO (NEO)BARROCO	147
5.6	O ESPETÁCULO NEOBARROCO	154
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	170
7	REFERÊNCIAS	177

1 INTRODUÇÃO

O cinema nasceu como espetáculo. Seu caráter narrativo, ou seja, a característica de contar uma história através da imagem e som, apesar de ser um aspecto que hoje muitos consideram indissociável, só veio a se desenvolver mais de vinte anos após o seu surgimento. Seus espectadores procuravam pela novidade do cinema, pelo cinematógrafo¹ que o permitia existir, que representava em si mesmo uma maravilha tecnológica da virada do século XIX para o século XX. Consequentemente, procuravam pela ilusão do movimento que essa tecnologia possibilitava, pelos espetáculos visuais que eram promovidos a cada exibição. Esperavam ser surpreendidos e maravilhados com as imagens que se moviam à sua frente, sem esperar necessariamente por uma sucessão de fatos coerentes, por algum tipo de drama ou personagens aprofundados. Não era, portanto, necessário que uma história fosse contada. Nesse sentido as primeiras produções cinematográficas seguiam “uma lógica própria, não necessariamente contínua e baseada em atos, interligados ou não, mas diretamente focados em, antes, prender a atenção dos espectadores ao que estava sendo mostrado” (SANTOS, 2008).

Além disso, pela própria novidade que era o cinema, seus primeiros anos foram marcados por transformações constantes. Isso se mostra evidente na própria evolução frequente dos aparelhos, tanto no que diz respeito à captação quanto à exibição dos filmes, e na melhoria da qualidade das películas. Por outro lado, a transição de uma atividade quase artesanal para uma estrutura industrial, voltada para um consumo cada vez maior, marcou também esse período curto mas significativo na história do cinema. Esse ambiente conturbado, de evolução rápida e mudanças constantes na forma de produzir e perceber o cinema acompanharam o cenário em que ele nasceu: a modernidade. Esse período ficou marcado pela proliferação de vários tipos de atrações, quase todas sensacionalistas, voltadas para espantar e, ao mesmo tempo, encantar o público da época. O cinema surgiu então como uma dessas atrações, seguindo uma tendência de estímulos sensoriais cada vez mais fortes.

¹ Nome dado ao aparelho criado pelos irmãos Lumière e utilizado na que é considerada a primeira exibição cinematográfica da história em 1895, o filme *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. Para mais: COSTA, Flavia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

Um nome que se destacou ao perceber a potencialidade do cinema como espetáculo nesse período foi o de George Méliès². Ilusionista já de considerável sucesso na França da época do surgimento do cinema, tornou-se diretor, ator e produtor de centenas de filmes e um dos mais importantes cineastas da história. Em apenas 20 anos de carreira foi do sucesso absoluto à completa falência, em um período que corresponde ao final do século XIX e princípio do século XX. Méliès enxergou através de sua genialidade uma possibilidade de tornar seus truques de mágica conhecidos por um público muito maior, apenas utilizando a novidade que era o cinema. Com seus filmes de truques cada vez mais inventivos tornou-se precursor do que viria a ser o cinema de efeitos especiais.

Para designar esse período foi criado o termo Cinema de Atrações³ pelo autor Tom Gunning (2000). Essa denominação se deve ao evidente caráter espetacular e de atração muito próximo das atrações sensacionalistas comuns à virada do século XIX para o século XX. E isso tanto na questão da linguagem quanto na relação proposta com o público. Por outro lado, André Gaudreault (2009) se interessou pelo caráter predominantemente não-narrativo dos primeiros filmes do cinema. Desenvolveu então o termo Regime de Mostração ao referir-se à forma como esse cinema se relacionava com o público, bem diferente do cinema narrativo que se tornaria dominante após os primeiros 20 anos de sua história.

É interessante destacar que ambos os conceitos, tanto o de Cinema de Atrações quanto o de Regime de Mostração, não são de forma alguma restritos ao início da história do cinema. Os próprios autores defendiam essa extensão além dos limites da virada do século XIX para o XX. Segundo Gunning e Gaudreault, esse tipo de filme pertence mais evidentemente ao período anterior à edição, quando os filmes eram produzidos em uma tomada apenas ou em tomadas independentes entre si. Porém, mesmo após o domínio da edição e da narrativa mais complexa, a estética da atração e o regime de mostração podem ser percebidos em doses de espetáculos não-narrativos dados ao público (musicais e comédias pastelão, por exemplo). O cinema de atrações persiste, mesmo que raramente na característica de um filme como um todo.

² Para mais sobre George Méliès: COSTA, Flavia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005. Ou ainda: MASCARELLO, Fernando (Org.). História do cinema mundial. São Paulo: Papirus, 2006.

³ Tanto Cinema de Atrações quanto Regime de Mostração serão melhor explicados no capítulo 2.

Agora, deixando o período compreendido entre o final do século XIX e princípio do século XX e chegando aos dias atuais, podemos observar um tipo de cinema que, assim como nos primeiros filmes da história, se apresenta muito mais como espetáculo sensorial do que como histórias a serem contadas. Ao considerarmos o modelo classificado por Steven Shaviro (2011) como de “pós-continuidade”⁴ e traçarmos um paralelo entre ele e as produções cinematográficas dos primeiros vinte anos de história do cinema, podemos expor algumas semelhanças entre esses dois períodos.

Esses filmes de pós-continuidade surgiram a partir dos anos 2000 por meio de diretores como Michael Bay, Tony Scott e Paul Greengrass, por exemplo. As produções realizadas nesse molde privilegiam, assim como nos filmes do primeiro cinema, a mostração visual, a experiência sensória e o espetáculo em detrimento da narração. Shaviro afirma que a partir do século 21 alguns filmes de ação apresentaram uma intensificação extrema das técnicas de continuidade comuns ao cinema hollywoodiano, chegando à quase ruptura da narrativa. Segundo o autor, ao se forçar em demasia essa continuidade acontece uma transformação nesses filmes, passando de uma questão de quantidade, de intensidade, para uma questão de qualidade. Não há mais uma preocupação com uma edição totalmente coerente ou uma homogeneidade de espaço e tempo. E isso acaba por gerar uma situação em que o entendimento pleno da narrativa simplesmente não importa.

Nessas produções não é mais uma questão de compreender a história do filme como na narrativa cinematográfica clássica. Essas histórias, como veremos adiante, serviriam então basicamente como forma de sutura entre séries de atrações sensoriais dispostas dentro de cada filme. Nem a narrativa e nem muito menos a continuidade do filme seriam motivos pelo qual ele é produzido, mas sim seus momentos de pico sensoriais e psicológicos. Explosões, monstros, efeitos visuais diversos, enfim, todos os momentos de pura exibição sensorial seriam os motivos pelos quais o público se sente atraído por filmes como *Transformers*, por exemplo. É justamente nesse ponto

⁴ O modelo de cinema de pós-continuidade será analisado no capítulo 3. Pela relação direta com esse conceito serão analisados também os conceitos de continuidade intensificada de David Bordwell e o conceito de *Chaos Cinema* de Mathias Stork (2011). Esses conceitos dizem respeito, por um lado, ao cinema hollywoodiano de grande público produzido a partir da década de 1970 (no caso da continuidade intensificada) e, por outro e mais especificamente, aos filmes produzidos a partir dos anos 2000, especialmente filmes caracterizados pela ação intensa (*chaos cinema* e pós-continuidade).

que podemos relacionar os dois períodos citados, o princípio histórico do cinema e o atual cinema de pós-continuidade. Ambos os períodos preocupam-se muito mais com o espetáculo sensorial intenso do que com alguma história a ser contada.

Pretende-se então, como fio condutor desse estudo, atrelar o conceito de Cinema de Atrações cunhado por Tom Gunning ao conceito de Regime de Mostração de André Gaudreault e deslocá-los ao cinema de pós-continuidade assinalado por Steven Shaviro. Assim, será traçado um paralelo entre esses dois períodos do cinema, levando em consideração o ambiente em que eles se desenvolveram e a relação que havia com seus respectivos públicos. Para tanto serão analisados filmes dos primeiros anos do cinema, com destaque às produções de George Méliès, e, em contrapartida, filmes recentes, que podem ser classificados como de pós-continuidade.

Dessa categoria destaca-se, como já dito, a produção baseada em efeitos visuais, especialmente os filmes de Michael Bay. Esse recorte se explica, talvez, por uma afirmação do próprio Méliès ao defender que “o mais desenvolvido exemplo de atração é o truque” (MÉLIÈS, apud GAUDREULT, 2009). Se nessa época o truque era o exemplo maior de atração, o efeito visual e tecnológico poderia ser a atração do cinema de hoje. Por outro lado, se mostra relevante e de grande interesse relativizar aquele que é considerado o criador dos efeitos visuais nos filmes e aquele que é hoje símbolo dessa gigantesca indústria de efeitos visuais na qual se transformou esse tipo de cinema. Tomam-se então como referência símbolos desses dois momentos: o Cinema de Atrações de Méliès na virada do século XIX para o século XX e o cinema de pós-continuidade de efeitos visuais de Michael Bay.

Dessa forma propõe-se um novo ponto de vista quanto aos filmes de pós-continuidade, considerando-os de forma parecida como hoje são considerados os filmes produzidos na virada do século XIX e início do século XX. Por meio da comparação entre esses dois momentos pretende-se propor um deslocamento na percepção que temos do cinema *high concept*⁵ americano, especialmente os filmes

⁵ O termo *high concept* teria surgido, segundo Justin Whatt (2006), na TV e levado posteriormente para a indústria cinematográfica, refletindo em si características específicas desse tipo de filme. O autor destaca, dentre outras coisas, o forte apelo comercial dos filmes e produções altamente vendáveis, ambos evidenciados por meio de diversos aspectos, tais como: ideias já pré-vendidas (filme *Grease* realizado a partir de uma peça musical homônima ou filmes de personagens de quadrinhos de sucesso, por exemplo), uso frequente de estrelas conhecidas pelo público, personagens arquetipados, narrativas muito simples e de fácil acesso, diversos “ganchos” para ações de marketing, publicidade massificada, etc. Outro fator importante nesse tipo de filme é o encadeamento de indústrias de entretenimento e

considerados de pós-continuidade, passando a encará-lo sob a ótica do espetáculo sensorial. E esse espetáculo sensorial é ainda mais evidente nos filmes de pós-continuidade produzidos a partir de 2000. Assim, como no Cinema de Atrações de Méliès, o objetivo desse cinema não seria contar uma história, mas causar reação no público, impactá-lo fisicamente, gerando espanto, riso, medo, aflição, etc.

Por fim, uma hipótese foi definida quanto à relação entre o Cinema de Atrações e o atual cinema de pós-continuidade. Essa hipótese, por sua vez, propõe uma possível visualidade neobarroca⁶ nesses últimos. Essa visualidade neobarroca é defendida por Omar Calabrese (1999) como sendo uma manifestação fundamental da cultura de hoje. É verdade que essas características barrocas já podiam ser percebidas em filmes dos primeiros anos do cinema. O simples movimento nesses filmes mostra-se como exemplo dessa proximidade com uma visualidade barroca por seu caráter inédito na época. O gosto pela ilusão era algo a ser destacado no barroco histórico⁷. E nos primeiros filmes produzidos na virada do século XIX para o XX a ilusão do movimento era o que mais chamava a atenção do público. Principalmente quando esse movimento era feito em direção ao público, como se fosse romper a parede imaginária entre aqueles que assistem ao filme e o próprio filme em si.

Para ilustrar isso basta pensar em um dos primeiros filmes dos irmãos Lumière⁸, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (LUMIÈRE, 1895). Por meio da

merchandising. Mascarello (2006) destaca a formatação de uma nova forma filmica a partir de uma nova paisagem na indústria de entretenimento. Essa paisagem já teria se formatado a partir da década de 1960, quando houve uma onda de fusões e aquisições das produtoras de cinema da época. Para mais ver: WYATT, Justin. *High concept: movies and marketing in Hollywood*. Texas: University of Texas Press, 2006. Ou ainda: MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. São Paulo: Papirus, 2006.

⁶ O conceito de visualidade neobarroca vai ser melhor explorado mais adiante, no capítulo 4. Contudo é importante ressaltar que, ao se utilizar da expressão neobarroco, Calabrese de forma alguma sugere um retorno ao barroco compreendido entre o final do século XVII e início do século XVIII. A ideia do autor é afirmar a existência do que ele chama de “espírito do tempo”, uma cultura própria de cada época, que torna-se presente em diversas manifestações do saber. Para mais: CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.

⁷ A fim de tornar o texto menos repetitivo optou-se pela utilização do termo **barroco histórico** em alguns momentos. Esse termo é utilizado de forma recorrente por Calabrese (1999) ao referir-se especificamente ao barroco europeu compreendido entre o final do século XVII e princípio do século XVIII.

⁸ Os irmãos Lumière (Auguste e Louis Lumière) são considerados historicamente como precursores do cinema. Realizaram o que é normalmente aceito como a primeira projeção de um filme cinematográfico da história: a exibição do filme *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (Chegada do Trem à Estação Ciotat), exibido no Gran Café Paris em 1895. Para mais: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. São Paulo: Papirus, 2006.

profundidade de campo, algo inerente ao cinema, o filme se apresenta em princípio como um *trompe l'oeil*, próprio do barroco do final do século XVII e início do século XVIII, que se abre a frente do público. Nesse sentido o filme dos Lumière parece convidar o público a entrar em seu espaço fictício de forma semelhante às pinturas produzidas pelo barroco histórico. Por outro lado, ao mostrar enfaticamente o trem se dirigindo ao público, dando a impressão de que pode ultrapassar o limite da tela, faz o movimento inverso, parecendo tentar invadir o espaço do espectador e envolvê-lo na ilusão proposta. Esse duplo movimento, o de convidar o público a percorrer o espaço filmico e, ao mesmo tempo, ameaçar invadir o seu espaço real, parece propor uma nova perspectiva à obsessiva ilusão procurada por algumas das obras barrocas do século XVII. Por outro lado, é justamente no cinema de pós-continuidade atual, com edição fragmentada ao extremo, com sons extremamente intensos e efeitos visuais cada vez mais exuberantes que essa ilusão parece se concretizar ainda mais.

Para melhor analisar essa possibilidade de visualidade neobarroca foram desenvolvidos estudos em relação aos aspectos formais e conceituais do barroco histórico. É importante salientar a impossibilidade do barroco dessa época ser transposto aos dias atuais em sua totalidade. Contudo, vários aspectos desse mesmo barroco e do período em que ele floresceu podem ser considerados paralelos a algumas das principais manifestações do pensamento atual. Nesse sentido Omar Calabrese (1999) defende que o barroco não seria algo limitado a um determinado período ou local. Seria na verdade um tipo de pensamento que se manifestaria em todos os níveis do saber humano em diversos momentos da história.

Atualmente esse pensamento se manifestaria indo da ciência, em teorias como a do caos, por exemplo, ao universo do entretenimento em jogos eletrônicos ou no próprio cinema de pós-continuidade. Levando-se essa possibilidade em conta, foram então levantadas as principais características que podem ser consideradas paralelas entre o barroco do século XVII e a época atual. Esse levantamento foi concentrado principalmente nos aspectos relacionados à visualidade dos dois períodos, foco do presente trabalho. Contudo outros fatores fundamentais a essa visualidade, tais como aspectos conceituais, históricos, políticos e persuasivos foram analisados para dar suporte à pesquisa.

A partir desse estudo do barroco do século XVII realizou-se um estudo em torno do termo neobarroco cunhado por Severo Sarduy na década de 1970. Ao criar o a palavra

neobarroco o autor cubano propunha uma nova forma de literatura, inicialmente latino-americana, mas que posteriormente se espalhou pela Europa. Por fim, estudou-se o texto de Calabrese, que se apropriou do termo criado por Sarduy ao se referir à cultura própria do tempo atual. Foram levantadas as características apontadas pelo autor como sendo fundamentais a esse neobarroco, como elas se relacionam ao período barroco compreendido entre o final do século XVII e início do século XVIII e como essas características relacionam-se com o cinema de pós-continuidade.

A fim de ilustrar essa hipótese de visualidade neobarroca na atualidade, foi realizado um estudo sobre o cinema de Michael Bay, focado no que seja talvez seu filme mais significativo até o momento: *Transformers*. Esse recorte se deve à predileção do diretor pelo uso de recursos que são características expressivas do conceito neobarroco, presentes em grande quantidade no filme citado. Movimento constante, tendência ao limite, atenção ao fragmento, ao detalhe, excesso de elementos em cena, gosto pela ilusão e a tentativa de se quebrar a todo tempo a barreira entre a ficção e a realidade por meio da projeção tridimensional são apenas alguns exemplos disso.

Essa visualidade neobarroca presente tanto nos filmes de Michael Bay como em diversas outras produções semelhantes, afastaria visualmente o cinema de pós-continuidade do Cinema de Atrações da virada do século XX. Contudo, ao recorrer a esse tipo de visualidade, Bay acaba provavelmente por desenvolver um novo tipo de cinema de atrações, ao mesmo tempo em que cria um possível novo regime de mostração. Nesse caso seus filmes nada mais seriam do que atrações menores, carregadas dessa visualidade neobarroca e dispostas pelo decorrer da película. O roteiro assumiria o simples papel de ligação entre uma atração e outra.

O público desse tipo de filme então não espera necessariamente por uma sucessão de fatos coerentes, por algum tipo de drama ou personagens aprofundados. Como nas primeiras produções cinematográficas, esse público procura por espetáculos sensoriais que são promovidos a cada exibição de um filme como *Transformers*, por exemplo. Ele espera ser surpreendido e maravilhado com as imagens que não só se movem frenética e constantemente à sua frente, mas que saltam ou são atirados na sua direção. Como no barroco histórico, o cinema *high concept* parece querer romper o limite entre a realidade e a ficção. Cria dessa forma uma atração exibicionista, que conquista seu espectador por meio do choque, assim como o primeiro cinema fazia, só que agora em uma escala muito maior. Monstros, explosões e efeitos especiais

cada vez mais complexos são produzidos, paralelos aos efeitos destacados por Méliès como sendo ponto alto do seu Cinema de Atrações. Essa visualidade neobarroca é levada então ao extremo. Disposta em atrações menores no decorrer dos filmes, permitiria que esses retomassem à condição de Cinema de Atrações frente ao público contemporâneo, bombardeado por informações a todo tempo e muito mais saturado sensorialmente do que o público da virada do século XIX para o XX.

2 REGIME DE MOSTRAÇÃO E O CINEMA DE ATRAÇÕES

2.1 MODERNIDADE, ENTRETENIMENTO E HIPERESTÍMULO SENSORIAL

A modernidade foi marcada por uma grande quantidade de mudanças, tanto tecnológicas quanto sociais, que culminaram no fim do século XIX em um ambiente de industrialização marcante e imensa urbanização. Obviamente a cidade preexiste à industrialização desse período. Segundo Henri Lefebvre (2008, p.12) quando nasce o capitalismo concorrencial burguês industrial, a cidade já representa uma poderosa realidade. O autor afirma ainda que, dependendo do tipo de indústria nascente, a sua instalação ocorria fora das grandes cidades, localizando-se muitas vezes próxima de fontes de energia (rios, florestas ou minas de carvão, por exemplo) ou formas de escoamento de produção facilitadas (rios ou estradas de ferro, por exemplo). No entanto, a cidade sempre teve um vínculo forte com a sociedade em si, com sua composição e seu funcionamento, com sua própria história. Nesse sentido, à medida que a sociedade tornava-se mais capitalista, as cidades tornavam-se mais atraentes para as indústrias. Rapidamente as indústrias então aproximaram-se cada vez mais dos centros urbanos, buscando neles uma crescente concentração de mão-de-obra e maior acesso à ferramentas e equipamentos. A cidade torna-se então motor da industrialização, ao mesmo tempo em que a indústria impulsiona o crescimento dessa mesma cidade. Segundo Ben Singer (2004, p.117), as cidades dos Estados Unidos durante o período compreendido entre 1870 e 1910, por exemplo, registraram um incrível aumento de 400% em sua população. Esse súbito crescimento urbano gerou então uma intensificação da atividade comercial e um cenário extremamente movimentado, caótico e excessivamente estimulante. O próprio capitalismo alcançava um novo patamar de desenvolvimento e saturação nessa época. E a natureza dinâmica do capital gerou “uma constante recriação sensorial, o que se poderia chamar de revolução dos meios de percepção” (CRARY, 2013).

As cidades no final do século XIX e início do século XX tornavam-se então grandes centros urbanos, onde um indivíduo comum era a todo tempo submetido a uma quantidade de informação até então impensável e a uma velocidade vertiginosa. Nesse sentido, Ben Singer afirma que a modernidade “foi concebida como um bombardeio de estímulos” (SINGER, 2004). Segundo T. J. Clark (2006) o mundo tornava-se na

modernidade um padrão de apetites, posses e acumulações, gerando por sua vez no reino da experiência a recreação, a vida como uma série de espetáculo e jogos. Para melhor definir esse cenário Singer utilizou a expressão Hiperstímulo. O termo foi criado já em 1910 por Michael Davis, nova-iorquino que pretendia descrever o novo ambiente metropolitano carregado de informações e estímulos que o cercava e toda gama de divertimentos oferecidos. Singer se apropriou então da palavra ao definir a situação dos indivíduos na sociedade urbana moderna. Segundo ele esse indivíduo era praticamente agredido sensorialmente a todo momento.

O resultado natural da vida na cidade é um nervosismo crescente. A corrente agitada na qual os homens ficam imersos produz indivíduos alertas, ativos, prontos para buscar novas satisfações. (...) Tudo isso tende a estimular uma atenção já esgotada, por meio de uma sucessão de choques curtos e intensos que reavivam o organismo cansado para atividades renovadas.” (SINGER, 2004).

A modernidade trouxe consigo em consequência disso uma crise de atenção do indivíduo. Sua percepção estaria em constante estado de crise ou em constante transformação. Segundo Johnathan Crary (2013) isso acontecia muito pela própria lógica do capital, que enfraquece a ideia de estruturas estáveis ou duráveis de percepção. Segundo o autor há no capitalismo uma criação constante e auto-perpetuante de novas necessidades, uma consequente nova produção e novo consumo. Essa mesma lógica capitalista procura impor então um estado de atenção constante, sempre procurando novas formas de estímulos sensoriais.

“Configurações variáveis do capitalismo impulsionando a atenção e a distração a novos limites e limiares, com a introdução ininterrupta de novos produtos, novas fontes de estímulo e fluxos de informações, e em seguida respondendo com novos métodos de administrar e regular a percepção.” (CRARY, 2013).

Resumidamente, o capitalismo gera então informações em excesso que acabam exaurindo a atenção dos indivíduos, o que acaba gerando uma necessidade de estímulos cada vez mais intensos⁹. O aparelho sensorial das pessoas é a todo tempo estimulado e de forma cada vez mais intensa. Por esse motivo esse aparelho sensorial acabou mudando de ritmo, acelerando de forma a tentar alcançar o ritmo do ambiente

⁹ A crise de atenção do indivíduo moderno foi tema de estudo de Johnatan Crary, que analisou o crescimento do sensacionalismo em decorrência disso, incluindo o surgimento do cinema como um meio de entretenimento voltado para a massa urbana que se avolumava. Para saber mais: CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

à sua volta. Contudo esse ambiente continua a se alterar, a se acelerar cada vez mais, gerando uma tentativa de adaptação sensorial constante, porém impossível. Daí a necessidade cada vez maior por estímulos cada vez mais intensos. Somente os estímulos intensos podiam alcançar o aparelho sensorial que tentava se calibrar para a vida moderna.

Por outro lado, além desse excesso de informações, a vida nos grandes centros urbanos e seu ritmo acelerado de mudanças causou uma sensação constante de insegurança nas pessoas. Máquinas como carros e bondes elétricos que passaram a povoar as ruas das cidades, por exemplo, eram retratadas nos jornais da época como perigo de morte iminente. A velocidade até então nunca vista desses veículos, assim como as inúmeras máquinas industriais e outras tantas formas de possíveis acidentes próprios da vida urbana produziu toda uma gama de medos e incertezas. E esses medos e incertezas eram estimulados ainda mais pela imprensa, que aproveitavam a busca crescente do público por sensacionalismo para vender mais exemplares.

A crise de atenção do indivíduo moderno e a ansiedade crescente quanto à vida (e a uma morte que podia ser eminente) nas grandes cidades tem relação direta com o fortalecimento das atrações sensoriais na virada do século, especialmente atrações de cunho sensacionalista. Grandes parques de diversão, como o de Coney Island, em Nova York, e atrações como globos da morte, onde motos giravam a toda velocidade em globos fechados, ou imensas montanhas russas, por exemplo, tornavam-se cada vez mais populares.

Essas atrações não produziam somente o sentimento de medo, mas uma moderna forma de entretenimento: a excitação, a emoção eletrizante. O caso das montanhas-russas, por exemplo, demonstravam uma combinação entre a sensação de queda livre e aceleração vertiginosa com a segurança garantida pela moderna indústria tecnológica que se desenvolvia. A proliferação desse tipo de atração reforçava a predileção cada vez maior pelo espetáculo, pelo sensacionalismo e pela surpresa. Por outro lado, segundo Henri Lefebvre (2008), essa “pluralidade e confusão de sentidos servem à ausência de pensamento e à pobreza que é tomada como sendo riqueza”. Havia portanto a necessidade de choques sensoriais intensos, sem que houvesse, contudo, necessariamente a necessidade de um conteúdo a ser interpretado. Nesse sentido o indivíduo sentia-se então livre para saborear toda a gama de sensações que eram oferecidas a ele. Por sua vez essa valorização do sensacionalismo e dos choques

sensoriais intensos como forma de entretenimento acabava por expor e, ao mesmo tempo, servir de combustível para a sociedade urbana moderna e seu ritmo frenético, hiperativo e ansioso. A busca das pessoas nas grandes cidades por sensações imediatas e intensas abriu espaço para um novo tipo de comércio: o de choques sensoriais.

Dentre toda essa miríade de formas de entretenimento espetaculares, destacam-se as que eram fundamentalmente visuais. Espetáculos nas chamadas vaudevilles (fig. 1), por exemplo, atraíam um público cada vez mais numeroso na época. Esses espaços correspondiam a redes de teatro de entretenimento popular muito comuns nos Estados Unidos e no Canadá, surgidos a partir principalmente dos teatros de variedades da metade do século XIX. Tinham inicialmente, segundo Costa (2005), conotação exclusivamente erótica e funcionavam em espaços anexos aos chamados salões de curiosidades, onde se exibiam atrações como mulheres barbadas, anões, bichos exóticos, monstruosidades etc. Suas exhibições eram quase sempre de caráter burlesco, apelo popular, totalmente desarticuladas entre elas e marcadamente fugazes. Porém, no final do século XIX as vaudevilles eliminaram boa parte do seu caráter “pervertido”, tornando-se uma das principais formas de entretenimento popular da época. É interessante notar que, com o tempo, esses espaços logo perceberam o poder de um novo tipo de entretenimento visual que surgia na época, o qual logo se tornaria sua principal atração: o cinema.

O cinema surge então como um produto perfeito para uma época em que o consumo massificado ganha cada vez mais força. A pintura, por exemplo, segundo Walter Benjamin (2014), sofria durante esse período uma modificação significativa em sua própria natureza artística. A reprodutibilidade técnica advinda de processos como a fotografia e do próprio cinema retiravam da arte o que o autor classificou como sua “aura”, enfraquecendo o seu peso de aqui e agora do original. As técnicas reprodutivas enfraquecem a força do reproduzido no campo da tradição, desligando sua existência única e a substituindo por uma existência massificada. Isso condizia com a própria natureza reproduzível do cinema que surgia na época. Por outro lado, a pintura apresentava uma condição de obra voltada para um pequeno público, sem muitas condições de oferecer objetos para uma recepção coletiva. No século XIX surgiam tentativas de contemplação simultânea de pinturas por um grande público em museus, por exemplo, o que atestava uma crise que se iniciava na pintura. Essa crise

não foi desencadeada pela fotografia como normalmente se acredita mas, na verdade, por meio da destinação da arte ao público de massa¹⁰. Por outro lado o cinema já nasceu como um produto voltado para um grande público: desde o início era exibido em grandes telas e para numerosas pessoas. Talvez por esse motivo tenha encontrado tanto espaço e se desenvolvido tanto em tão pouco tempo, indo de uma atividade quase artesanal a uma indústria especializada em apenas 20 anos.



Figura 1 – Fachadas de vaudevilles na virada do século XIX para o XX. Percebe-se a concorrência acirrada que se desenvolvia entre as atrações nessa época. Posteriormente o cinema foi gradativamente ganhando espaço e tornando-se uma forma de se destacar nessa concorrência. Disponível em <https://artificielles.wordpress.com/tag/vaudevilles/> Acesso em 2 fev. 2015.

2.2 O ESPETÁCULO DO “CINEMA DE ATRAÇÕES” DE TOM GUNNING

O cinema surgiu então em meio a esse cenário efervescente em que se configurou o entretenimento na virada do século XIX para o século XX. Durante os seus primeiros anos, no período compreendido entre 1894 e os anos de 1906 e 1907, a principal

¹⁰ A arte procurou alcançar públicos mais numerosos, principalmente a partir da virada do século XIX para o século XX. Isso pode ser verificado pela própria proliferação de museus de arte, exposições coletivas, grandes galerias e mesmo as exposições universais.

forma de divulgação dos filmes produzidos eram as populares vaudevilles. Contudo, antes mesmo de chegar às vaudevilles, o cinema já era exibido em diversos espaços populares. Esses espaços iam desde cafês, quermesses, feiras populares, lojas de departamentos, museus de cera, circos e chegando a qualquer outro local onde houvesse espetáculos de variedades. No mesmo espaço em que os filmes eram exibidos diversas outras atrações tais como shows de dança, eróticos, mágica, etc. eram apresentadas. Era um universo de choques sensoriais e interpelação direta com o espectador, onde tentava-se a todo tempo atrair de forma direta e veemente a atenção do espectador.

Nos primeiros anos de história o cinema foi, portanto, fundamentalmente uma atração quase circense, sem que houvesse necessariamente uma lógica narrativa em seus filmes. A forma de exibição até então era um tanto diferente do que seria visto no cinema que tornar-se-ia hegemônico 20 anos depois. O público, nessa época, não ia a uma exibição cinematográfica em busca de tramas, histórias ou personagens. Ia para se surpreender com uma nova maravilha tecnológica, uma nova forma de entretenimento visual, assim como várias outras, muito comuns ao final do século XIX. O próprio aparato cinematográfico em si já era um evento. E esse evento, antes mesmo de se tornar um meio para se contar uma história, era um meio para se mostrar algo, seja esse algo a própria ilusão do movimento, como nos filmes sobre atualidades dos Irmãos Lumière, ou uma série de truques mágicos como no caso de George Méliès.

Talvez devido a essas propriedades do cinema nos seus primeiros anos e ao caráter não narrativo de seus filmes, os filmes produzidos nesse período foram por muito tempo quase que totalmente desconsiderados pelos pesquisadores. Relegados ao quase esquecimento histórico, essas produções cinematográficas no fim do século XIX e princípio do século XX eram percebidas como uma aparente tentativa desajeitada para se chegar a uma linguagem fundamental (e narrativa) do que viria a ser realmente o cinema. Essa visão de que o primeiro cinema seria um “cinema primitivo” era própria de uma história escrita sob a hegemonia dos filmes fundamentalmente narrativos. Méliès, quanto ao uso indiscriminado do termo primitivo ao referirem-se aos filmes de sua época, demonstrou sua insatisfação ao fazer a seguinte afirmação:

“Uma verdadeira injustiça é cometida quando certos colunistas escrevem coisas como ‘esses primeiros cineastas eram ‘primitivos’ [...]’. Eles realmente acreditam que nós continuamos primitivos depois de vinte anos trabalhando e aperfeiçoando constantemente o nosso ofício? [...] Por que nos chamar de ‘primitivos’ com tal ar de contento?” (MÉLIÈS, apud GAUDREULT, 2006)

Como se percebe nessa afirmação, o estigma de “primitivo” não era visto com bons olhos por aqueles que fizeram esse cinema acontecer. Havia sim um tom pejorativo nessa classificação. E isso perdurou por muito tempo. Porém, décadas após o nascimento do cinema, já nos anos de 1970, uma nova geração de estudiosos se incumbiu da tarefa de reexaminar do início ao fim o período de seu surgimento. Esse estudo iniciou-se em uma conferência realizada em 1978, na cidade de Brighton, Inglaterra, chamada “Cinema 1900-1906”. Nesse local, diversos estudiosos de cinema, muitos dos quais já com interesse prévio no período em destaque no encontro, puderam então ter contato com um acervo de mais de 500 filmes. Essa imensa coleção, espalhada por todo o mundo, foi enfim reunida a partir de mais de 15 arquivos cinematográficos espalhados por diversos países. A partir desse acontecimento Tom Gunning e André Gaudreault puderam delinear uma linguagem cinematográfica que seria própria dessa época. Essa linguagem se manifestaria principalmente no caráter não narrativo e no aspecto de atração de seus filmes, divergindo portanto dos filmes produzidos nos anos seguintes, com sua linguagem fundamentalmente narrativa. Essa linguagem do primeiro cinema, portanto, não seria “primitiva”, como se acreditava até então, mas original e diversa do que se estabeleceu historicamente como dominante.

Para reposicionar então o conceito quanto aos filmes dos primeiros anos de história do cinema, Tom Gunning cunhou o termo Cinema de Atrações. Tomou emprestado do cineasta Sergey Eisenstein a expressão atração, utilizada pelo russo em uma tentativa de se criar um novo modelo de análise teatral e, ao mesmo tempo, um novo tipo de teatro da época. A expressão “atração” era algo que acompanhava a sociedade como um todo por mais de trinta anos, desde o final do século XIX e princípio do século XX. André Gaudreault (2006), por sua vez, define o conceito de atração como sendo nada mais nada menos do que um “elemento que surge, atrai nossa atenção, e então

desaparece sem desenvolver uma trajetória narrativa ou um universo diegético¹¹ coerente” (GAUDREAULT, 2006).

O uso indiscriminado dessa palavra derivava diretamente da cultura popular de entretenimento que, como já foi dito, ganhou ainda mais força nesse período. Segundo Gunning Einsenstein se utilizava dela naturalmente, dando-lhe um lugar de destaque em suas teorias. O teatro poderia dessa forma se constituir de uma série de momentos onde o espectador seria sujeito a impactos sensoriais e psicológicos intensos. Essa definição einsensteniana está atrelada ao que Gunning definiria como sendo a linguagem dos primeiros filmes cinematográficos da história. E essa linguagem das atrações espetaculares, tanto do cinema que nascia quanto do universo de entretenimentos disponíveis, era então perfeitamente alinhada com a cultura massificada que surgia e se desenvolvia rapidamente na época. As chamadas atrações estavam a todo momento presentes na vida das pessoas.

Foi então nesse cenário de ebulição de estímulos e sensações intensas que o denominado Cinema de Atrações se constituiu. Filmes como *Le Diable Géant ou Le Miracle de la Madonne* (fig. 2) ou *Repas de Bébé* (fig. 3) geralmente não ultrapassavam 5 minutos de duração. Correspondiam dessa forma à necessidade por estímulos sensoriais curtos e intensos. Eram produzidos a partir de um ponto de vista único, similar ao teatro ou às vaudevilles da época. Essa unipontualidade¹² acabava por gerar um ponto de vista soberano: o ponto de vista do espectador. Este assumia um papel participativo nos filmes, estimulado diretamente pelo que assistia, contrastando enormemente com a postura mais voyeurística dos filmes narrativos que tornaram-se hegemônicos nos anos seguintes. Segundo Flávia Cesarino Costa (2006)

¹¹ Diegese diz respeito ao ambiente autônomo que se estabelece em uma obra de ficção. Segundo Costa (2005) “diegese é o processo pelo qual o trabalho de narração constrói um enredo que deslancha de forma aparentemente automática, como se fosse real, mas numa dimensão espaço-temporal que não inclui o espectador” (COSTA, 2005. p. 32). Gaudreault, por sua vez, encara o termo a partir das obras de Platão e Aristóteles, e desenvolve uma relação entre diegese (narração) e mimese (representação). Segundo o autor mimese pode ser uma forma de diegese, sendo a diegese portando mimética, onde o narrador toma a voz dos personagens e a narrativa acontece por encenação, ou não-mimética, onde há apenas a diegese simples, narrativa sem imitação ou personificação. Há ainda uma terceira forma de diegese, que combina as duas formas anteriores e chamada por Gaudreault, a partir de termos platônicos, de diêgêsis di’amphoteróm.

¹² Jargão comum ao cinema. A unipontualidade, nesse caso, representava a preferência do primeiro cinema pelo ponto de vista único. Para saber mais: JULLIER, Lurent; MARRIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Editora SENAC, 2009.

o cinema apresentava uma “estratégia apresentativa, de interpelação direta com o espectador, com o objetivo de surpreender”.

As atrações correspondiam então ao momento de “pico do espetáculo”, ou seja, os momentos agressivos que o pontuam. O simples movimento simulado nos primeiros filmes dos Irmãos Lumière, por exemplo, já compunham uma atração pelo próprio ineditismo da cena. Por outro lado, nos filmes de Méliès, as atrações correspondiam aos truques que ele executava, as maravilhosas impossibilidades que o diretor produzia por meio de seus incríveis efeitos especiais.



Figura 2 – MÉLIÈS, George. **Le Diable Géant ou Le Miracle de la Madonne**. 1901. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=bm3chHgN_kU. Acesso em 12 dez. 2014.



Figura 3 – LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **Repas de Bébé**. 1895. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DcKOfpHJpM>. Acesso em 12 dez. 2014.

O próprio ambiente em que os filmes eram inseridos, por sua vez, não eram destinados exclusivamente para a sua exibição. Havia, no mesmo espaço, diversas atrações diferentes, tais como shows de dança, eróticos, mágica, etc. Esse conjunto de exibições diversas tentavam a todo tempo atrair a atenção do público presente por meio de uma miríade de estímulos curtos e intensos. Contudo os shows nesses espaços não privilegiavam apenas o cinema. Pelo contrário, uma sessão de vaudeville, por exemplo, geralmente era composta por uma série de atos, girando em torno de dez a vinte minutos, dispostos em sequência e sem que houvesse qualquer conexão entre elas. Podiam haver, por exemplo, um show com animais, uma comédia pastelão, espetáculos de lanterna mágica sobre algum lugar exótico, tudo intercalado por filmes que giravam em torno de poucos segundos a alguns minutos geralmente. Essas características acabavam por acentuar ainda mais a não narratividade do cinema e seu caráter de atração espetacular na época.

Outro local comum de exibição cinematográfica, principalmente logo nos primeiros anos do surgimento do cinema, eram as chamadas exposições universais (fig. 4),

comuns no final do século XIX e início do século XX. Segundo Costa (2005) essas exposições eram promovidas como uma espécie de vitrine para que vários países pudessem mostrar suas particularidades culturais e, principalmente, sua tecnologia. Eram nesses eventos que o público tinha contato com as mais variadas invenções e evoluções tecnológicas, incluindo o próprio cinema. Esse cinema então incorporava o próprio sentimento de modernidade e o desejo por inovações que tomavam conta da sociedade da época, tornando-se uma atração pela simples novidade de sua tecnologia. Dividia no início espaço com diversas outras atrações visuais, como dioramas e panoramas, por exemplo, sendo essas muitas vezes consideradas as principais nas exhibições, relegando ao cinema papel de coadjuvante. A maioria dessas atrações consistiam em representações ilusórias de locais exóticos ou tempos longínquos, onde o público conhecia paisagens distantes por meio de imagens imensas, algumas delas simulando algum tipo de movimento. O primeiro cinema acabava por absorver muito da realidade de algumas dessas atrações, moldando-se à linguagem dessas formas anteriores de espetáculo. Tornava-se consequentemente mais uma curiosidade entre as várias invenções que surgiam no final do século XIX.



Figura 4 – Le grand palais, Exposição Universal de Paris, 1900. Nessas exposições eram mostradas uma verdadeira miríade de invenções, entre elas a novidade que era o cinema e sua tecnologia. Disponível em <http://tumblr.radarq.net/post/5763784296/expo-universelle-1900> Acesso em 2 fev. 2015.

Os filmes do Cinema de Atrações desenvolveram portanto uma linguagem muito diferente do cinema narrativo posterior. Eram espetáculos muito mais próximos do circo, por exemplo, do que da literatura. Esse tipo de cinema, segundo Tom Gunning, se mostrou como “um cinema que se baseia na (...) sua habilidade de mostrar algo. Contrastando com o aspecto voyeurístico do cinema narrativo(...) esse cinema é exibicionista.” (GUNNING, 2000). Além disso, diversas projeções cinematográficas eram exibidas sem que houvesse necessariamente alguma ordem ou ligação entre elas, reforçando ainda mais o seu caráter fragmentário e não narrativo.

O cinema de atração não pertencia portanto a técnicas de representação de ilusão dramática. Ele pertencia verdadeiramente a formas mais agressivas de performance artística (circos, *music hall*, etc.). A atração dessa forma consistia em direcionar-se diretamente ao público. Em *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (fig. 5), por exemplo, o trem vem em direção à plateia, exagerando seu movimento e a confrontação com o público. É bem verdade que a plateia não sai correndo da sala em que foi exibido o filme pela primeira vez, como alguns registros posteriores e um tanto exagerados nos faz querer crer¹³. Contudo o espetáculo do movimento em direção à tela provocava sim espanto, encanto e um certo temor. A plateia era tomada de assalto, em uma experiência que beirava a agressão. Antes de qualquer envolvimento pela narrativa ou empatia por algum personagem, o Cinema de Atrações solicitava a atenção do público direta e agressivamente através da sua própria curiosidade. E esse público não se perdia em momento algum em um universo ficcional e nem em alguma trama, mas se mantinha consciente do ato de olhar pela curiosidade e excitação constantes. O ato de mostrar diretamente a ação permitia uma ênfase à excitação em si, o que acabava provocando uma imediata reação dos espectadores. O filme, por sua vez, parecia tomar conhecimento desse público e confrontá-lo. Não existia portanto absorção contemplativa no Cinema de Atrações.

¹³ Para entender um pouco mais sobre essa reação do público aos primeiros filmes exibidos na virada do século XIX: GUNNING, Tom. *An aesthetic of astonishment: Early film and the (in)credulous spectator*. in: *Art and Text*, 34. Fall, 1989.



Figura 5 – LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat**. 1895. Disponível em <http://mistercomfypants.blogspot.com.br/2012/09/some-lumiere-films.html> Acesso em 8 dez. 2014.

2.3 A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA E O REGIME DE MOSTRAÇÃO DE ANDRÉ GAUDREULT

Diferente da narrativa psicológica que surgiria alguns anos depois com o cinema narrativo, o Cinema de Atrações não permitia o desenvolvimento elaborado de histórias; somente um limitado conjunto de atrasos, de esperas e posterior concretização. O cinema consistia então de uma série de atrações, um encadeamento de pequenos filmes onde todos ofereciam ao público um momento de revelação. A sucessão de excitações é potencialmente limitada somente pela exaustão do espectador. Era portanto um cinema de instantes antes de um cinema de situações desenvolvidas.

É justamente no que diz respeito à narrativa que André Gaudreault focou seu trabalho. Parceiro regular de Tom Gunning em pesquisas sobre o primeiro cinema, Gaudreault por sua vez procurou estudar a questão da narrativa (ou a inexistência dela) nos filmes produzidos nessa época. Desenvolveu para esses filmes o termo “regime de

mostração”, referindo-se ao modo como esses filmes se apresentavam ao público. Por conta desse estudo, acabou por questionar toda a pretensa linguagem “naturalmente narrativa” dos filmes. É verdade que o cinema transformou a quase todos no século XX em consumidores ávidos por narrativas. Em consequência disso, a quantidade imensa de histórias disponíveis tenha talvez se tornado um de seus grandes legados. Contudo, é verdade também que o cinema não se resume apenas a contar histórias. E o período correspondente ao Cinema de Atrações foi onde isso ficou mais evidente.

Nos primeiros anos da história do cinema, segundo o autor, coexistiram então dois tipos distintos de relação entre o cinema e seus espectadores: um baseado na confrontação exibicionista entre o público e a tela e o outro, pelo contrário, na absorção diegética do público. Em um primeiro momento o primeiro tipo de relação prevaleceu. Os filmes produzidos nessa época eram pensados de forma a funcionar com uma única cena autônoma e autossuficiente, quase como um palco de teatro. Isso mudou radicalmente quando a preocupação com uma série de cenas sobrepostas, encadeadas por meio da edição, passou a ser realidade. A partir de então o segundo modelo, o modelo narrativo, tornou-se hegemônico, ao ponto de associar-se naturalmente filmes e narrativas como algo sendo intrínseco um ao outro (o que não é exatamente verdade, como procura-se demonstrar ao longo desse estudo). Segundo Costa (2005) Gaudreault assume uma postura adaptada das teorias de Platão, onde “toda transmissão de um relato é feita por alguém.” Dessa forma essa transmissão, que é definida por Gaudreault como sendo sempre diegese, pode acontecer de duas formas: por diegese mimética (imitação de uma ação) ou diegese não-mimética (sem imitação, apenas por diegese simples, narrativa).

As principais formas de se comunicar uma história serviram então de parâmetro para se determinar melhor essa forma de diegese e, conseqüentemente, o conceito de narrativa e a relação desse conceito com o cinema. Gaudreault utiliza assim, em sua pesquisa, o romance literário, o teatro e o cinema e relaciona a forma como cada um transmite seu conteúdo ao respectivo público, tentando dessa forma determinar a existência ou não de narrativa em cada um deles.

Em primeiro lugar considera-se o romance literário e sua característica claramente narrativa. Esse aspecto aqui proposto parece ser inquestionável. Mas o que faz com que essa forma específica de se contar uma história seja tão obviamente uma narrativa? Segundo Gaudreault, para que haja narrativa necessariamente precisa haver

um agente narrativo, chamado por ele de Narrador Subliminar¹⁴. Esse agente seria responsável por direcionar o olhar do espectador (leitor, nesse caso), colocando-se em cada passar de páginas, manipulando a história conforme desejar. Esse agente funciona como filtro do olhar do leitor, permitindo que este só entre em contato com o que é relevante para a história.

Exerce também controle sobre o grau de envolvimento do leitor, determina como ele vai se mover pelo texto, sugere qual personagem ele vai ter empatia ou não, qual detalhe ele deve ter atenção e qual ignorar, enfim, controla toda a relação do público com o texto. Esse narrador seria a imagem intertextual do real e concreto autor do texto, colocado à margem das palavras e proibido de entrar diretamente na narração. Através dessa imagem ele se coloca entre a realidade a ser descrita e o leitor, interpretando os acontecimentos para ele. Não importa então quantas vozes existam no texto. Elas não são seres vivos, são apenas citações. E no final essas citações serão sempre de uma só voz narrando a história e criando o mundo descrito no texto. Conclui-se então que, no caso do romance literário, não há imitação de uma ação. Há somente narrativa, um narrador que descreve o que acontece. O romance seria portanto uma diegese não-mimética.

Por outro lado temos o teatro tradicional que, à sua própria maneira, também se propõe a contar uma história. Contudo, nesse caso, o espectador é colocado diretamente em contato com os eventos que se desenrolam diante dele sobre o palco, encenados por personagens que ganham suas próprias vozes. A história nesse caso apresenta também uma série de eventos concatenados, assim como na literatura narrativa. Contudo aqui ela não é proferida por nenhum intermediário, por nenhum narrador subliminar como na narrativa textual. É precisamente essa aparente ausência de mediador que faz com que Gaudreault questione a existência de um agente que seja precisamente narrativo no teatro. Enquanto que na narrativa textual qualquer informação pode ser atribuída a esse narrador subliminar, no teatro não existe tal figura, o que torna complicada a sua identificação como narrativa propriamente dita. Contudo, como observa Costa (2005), o “movimento e as palavras dos ‘personagens

¹⁴ Gaudreault cunhou originalmente o termo *Narrateur Fondamental*, traduzida posteriormente para *underlying narrator* por Danielle Cadelon. Optou-se então pela livre tradução Narrador Subliminar por ser a expressão utilizada pelo próprio Gaudreault na bibliografia pesquisada. Para mais: GAUDREAUULT, André. **From Plato to Lumière: narration and mostration in literature and cinema**. Toronto: University of Toronto Press, 2009.

em ato' parece acontecer automaticamente, mas na verdade tem um regente". E é sabendo disso que Gaudreault propõe no lugar do narrador subliminar do romance literário um outro tipo de agente: o mostrador.

Esse mostrador seria o equivalente ao agente narrativo na narrativa textual, sendo como ele de caráter subliminar e responsável por modular a história para que ela seja apreendida pelo público. Contudo, nesse caso, o que é modulado são as diversas manifestações da linguagem teatral: *mise en scène*, design de palco, iluminação, atuação dos personagens etc. Na mostraçõ os personagens atuam simplesmente, ao invés de dizer as vicissitudes a que estão sujeitas. Os únicos agentes a usar a linguagem verbal são portanto diegéticos: eles são necessariamente agentes da ação a ser encenada. Há nesse caso portanto uma imitação da ação que acontece no palco. Configura-se dessa forma uma diegese mimética.

Uma das principais características dos agentes que usam a linguagem verbal para transmitir a ação no teatro é que eles estão presos ao desenrolar da história. Tudo acontece na frente do espectador e na sua própria continuidade temporal. Não é possível portanto a manipulação temporal ou espacial dos fatos, tão presente na narrativa textual. Por fim a mostraçõ se caracteriza pela presentificação da ação que é exibida ao público. Ela acontece no tempo e espaço do espectador e só é possível de acontecer dessa forma. Isso contrasta enormemente com a narrativa textual, onde o narrador subliminar conta a história que necessariamente parte de um momento reflexivo, que aconteceu entre o evento narrado e a leitura do texto.

E no caso do cinema, como isso funciona? Segundo Gaudreault o cinema é tanto mostraçõ, pelo simples fato de ser, como o teatro, uma arte interpretativa, quanto narrativa, por também apresentar um agente narrativo subliminar. O cinema conseguiu então criar um modo de narrativa completamente exclusivo, combinando mostraçõ e narraçõ através de recursos próprios do universo cinematográfico. O filme é obviamente fundado na performance dos personagens encenados por seus respectivos atores. Por outro lado esse mesmo filme consegue "imbuir nos espaços entre as imagens a figura de um narrador que, mesmo sendo completamente diferente de sua contraparte textual, aparece para dividir a maioria de seus atributos" (GAUDREULT, 2009, pos. 1099-5626). O cinema seria, portanto, ao mesmo tempo uma diegese mimética e uma diegese não-mimética.

O que permite essa confluência de tipos de diegese é a presença de uma instância narrativa fundamental teórica, à qual Gaudreault chama de “megannarrador fundamental”¹⁵. Seria essa entidade teórica que realizaria a fusão entre dois modos fundamentais de se contar uma história: a mostração e a narração. Segundo Costa (2005) a atividade do mostrador corresponderia a todas as atividades ligadas à filmagem, enquanto que o narrador seria responsável pela narrativa do filme, principalmente por meio da montagem. É a presença desse narrador subliminar, paralelo ao narrador textual, que confere ao cinema tradicionalmente narrativo uma proximidade maior com o romance literário do que com a encenação teatral. Isso acontece muito pela força que o agente narrativo exerce sobre o filme, direcionando e organizando sua estrutura e a forma como esse filme constrói a história a ser contada ao público. E isso só se tornou possível através de um recurso próprio do cinema: a edição cinematográfica. Isso se explica por duas razões: em primeiro lugar, essa edição permitiu a manipulação espaço-temporal do filme, fator primordial para a narratividade. Ao contrário da encenação teatral, o cinema não está preso ao aqui e agora. Outro fator importante é a questão da temporalidade em relação ao cinema, romance e teatro. Quanto a isso Gaudreault faz a seguinte afirmação:

“Cinema divide com o romance uma estrutura “pré-gravada”, que confronta o público com um fato consumado, enquanto o teatro se desenrola no presente. É verdade também que o romance e o cinema, o primeiro mais do que o segundo, pode jogar fora as restrições espaço-temporais ao qual o discurso teatral é inevitavelmente ligado. Ambos dependem para sua transmissão de um sólido e uniforme meio físico, o livro e o rolo de filme, algo que assegura sua durabilidade, que é irremediavelmente negada ao teatro em sua efemeridade.”¹⁶ (GAUDREULT, 2009).

A montagem de um filme acaba então construindo um momento diegético diferente da captação da cena. E isso não está somente ligado a uma falta de simultaneidade

¹⁵ Expressão em português traduzida por Costa (2005). Para mais COSTA, Flavia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005. Em inglês a expressão usada por Gaudreault é *great image-maker*. Para mais: GAUDREULT, André. **From Plato to Lumière**: narration and mostration in literature and cinema. Toronto: University of Toronto Press, 2009.

¹⁶ Livre tradução para: “cinema shares with the novel a ‘prerecorded’ structure that confronts the auditor with a *fait accompli*, while the theatre unfolds in the present. It is also true that novel and the cinema, the former more so than the latter, can throw off the spatio-temporal constraints to which theatrical discourse is inescapably bound. Both also depend for their transmission on a solid and uniform physical médium, the book and the reel of film, something that assures them a durability that is irremediably denied, in its fleetingness, to the theatre.” Ibid.

entre o olhar do espectador e a cena acontecendo (como acontece no caso do teatro). O cinema evidentemente sempre mostra algo que, de uma forma ou de outra, já teve seu lugar. Tem a ver, na verdade, com a não coincidência exata entre o que acontece na tela, dentro de um determinado espaço-tempo fragmentado e remontado pela edição, e a percepção de espaço-tempo do espectador.

Esse narrador encontra-se portanto na composição do próprio filme, em sua estrutura espaço-temporal. Essa estrutura é constituída a partir da montagem dos planos¹⁷ em sequências de cenas, na ligação entre elas e da construção da história a partir dessa montagem. Segundo Dubois (2011) é a montagem que permite a continuidade do filme. É ela que apaga o caráter fragmentário dos planos e os conecta, gerando sensação de unidade por todo o filme.

“A montagem cinematográfica é concebida sob o manto da sucessividade linear: a união dos planos é sempre uma questão de adição, sequência de pedaços combinados sutilmente. O filme se elabora tijolo por tijolo (é assim que ele é pensado, quando se passa do roteiro para decupagem). Encadear de imagens. Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um todo.” (DUBOIS, 2011)

Parece impossível fazer cinema sem fazer planos. Bonitzer (2007) afirma que todo filme parece compor-se de vários planos em sequência. Segundo ele a linguagem cinematográfica seria então completamente dependente da montagem cinematográfica. Contudo, já existia cinema mesmo antes de haver essa montagem. Cineastas como o próprio George Méliès não tinham conhecimento dessa técnica e nem muito menos sentiam necessidade de utilizá-la. Os filmes produzidos nessa época pertenciam a uma estética onde um único momento ainda era dominante. Gaudreault dividiu os primeiros anos do cinema segundo o número de planos

¹⁷ Montagem e planos, expressões próprias do meio cinematográfico e que estão diretamente interligadas. Nesse sentido o plano apresenta-se como unidade filmica básica. É a parte do filme que existe entre dois cortes, correspondendo à continuidade espaço-temporal da tomada. Esse plano funciona como núcleo do filme, representando um bloco de tempo e espaço, necessariamente unitário, homogêneo e indivisível. Esse plano se constitui de um fechamento (o quadro) e de uma exterioridade (o espaço off). Possui uma profundidade (o campo) estruturada por uma medida antropomórfica e institui um ponto de vista. A montagem corresponde ao agenciamento dos planos pelo qual o filme inteiro é estruturado. No cinema narrativo clássico é a montagem desses planos que produz a continuidade do filme. Para mais: DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. 2ed. São Paulo: CosacNaify, 2011. / BONITZER, Pascal. **Que és un plano?** In: **El campo ciego: ensayos sobre el realismo en el cine**. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2007.

utilizados e a relação entre filmagem e montagem. Segundo ele até 1902 os filmes aconteciam em apenas um plano, havendo portanto apenas filmagem. De 1903 a 1910 passam a existir múltiplos planos, mas ainda não são planos contínuos e a filmagem ainda não é feita em função da montagem. Somente a partir de 1910 é que o cinema passa a ter planos contínuos, sendo a filmagem já feita pensando no processo posterior de montagem. Toda a ação que ocorria nos filmes dos primeiros anos do cinema era então apresentada em momentos autônomos. Tudo era mostrado em cenas que eram únicas, independentes e autossuficientes. A história era dessa forma simplesmente mostrada. Não havia portanto intervalos, nem temporais, nem espaciais, muito menos corte e montagem: toda a ação era realizada ao mesmo tempo e no mesmo espaço nessa época.

Existe, segundo Costa (2005), uma “aparente improvisação nas encenações: há confusão e muito movimento.” Na maior parte das vezes o operador de câmera apenas posicionava então o aparelho de forma fixa, exatamente de frente para toda essa ação. E essa câmera, por sua vez, funcionava ininterruptamente, enquanto a ação acontecia. A cena era um palco autônomo, como em um teatro. Não há dúvida de que outras mídias populares da época (shows de lanternas mágicas, vaudevilles, etc.) tiveram forte influência nisso.

A noção de plano só teria surgido depois, com o desenvolvimento de filmes com múltiplos pontos de vista e a consequente necessidade da montagem das cenas. Segundo Gaudreault a narrativa cinematográfica só teria surgido por meio dessa montagem e do nascimento do narrador subliminar. Antes disso não faz sentido falar de narrativa no cinema, pelo menos não da forma que veio a se tornar o cinema narrativo posterior. A história não era “narrada”, era simplesmente mostrada ao público. O tempo diegético desse tipo de filme se limita ao presente do espectador. A cena então apenas se desenrola na sua frente simultaneamente à sua percepção.

2.4 ALGUNS DESDOBRAMENTOS DO CINEMA DE ATRAÇÕES.

Como já colocado anteriormente, o conceito de atrações visuais eminentemente não narrativas e de cunho espetacular, vinculadas normalmente ao Cinema de Atrações, não se restringiu apenas aos primeiros filmes cinematográficos produzidos na história.

Sua ligação com o cinema da virada do século XIX para o XX é recorrente e evidente, mas esse tipo de espetáculo pode ser encontrado em diversas outras manifestações audiovisuais produzidas posteriormente, inclusive em meios não cinematográficos.

Nesse sentido vários outros autores já identificaram a presença de características do cinema de atrações em diversas manifestações audiovisuais da atualidade. No próprio campo do cinema pode ser citado, por exemplo, o interessante trabalho de Laura Loguercio Cánepa e Rogério Ferraraz¹⁸. Nesse texto os autores traçam um paralelo entre o Cinema de Atrações e o cinema de horror japonês desenvolvido partir da segunda metade dos anos 1990. O trabalho é centrado principalmente na produção *O Chamado (Ringu)*, Hideo Nakata, 1998) e a relação desse tipo de filme a outras expressões teatrais tipicamente japonesas, tais como o teatro Kabuki, por exemplo. Ao fazer isso Cánepa e Ferraraz destacam o seu caráter “atraccional”, especialmente no que tange à confrontação direta com o público, típica do gênero, provocando muito mais uma reação sensorial e psicológica do que um envolvimento narrativo.

Destaca-se também o trabalho de Teresa Rizzo¹⁹, que propõe uma comparação entre o Cinema de Atrações e o canal de vídeos online Youtube. Rizzo levanta aspectos relevantes desse canal e com eles traça um paralelo entre o YouTube e os primeiros filmes produzidos cinematograficamente. Segundo ela, a grande quantidade de material encontrado no canal sem que haja preocupação com uma narrativa é talvez o principal elemento de proximidade desse com o período do primeiro cinema. Mesmo filmes que possuam algum tipo de narrativa são descontextualizados pela própria natureza interativa do site, onde o usuário pode assistir a qualquer vídeo na ordem em que desejar.

Por outro lado, aspectos como o caráter predominantemente exibicionista dos vídeos, temas como performances de dança, novidades em geral e documentários sobre o mundo mostrando principalmente eventos e lugares exóticos são comuns aos dois meios audiovisuais. Além disso, segundo Rizzo, o YouTube extrapola seu caráter

¹⁸ Para mais ver: CÁNEPA, Laura Loguercio. FERRARAZ, Rogério. Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês. In: **Revista Contracampo**, nº 25, dez. de 2012. Niterói: Contracampo, 2012. Pags: 04-23.

¹⁹ Para mais ver: RIZZO, Teresa. **YouTube: the new cinema of attractions**. Scan: journal of media arts culture. V. 5, n. 1. Mai. 2008. Disponível em <http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=109> Acesso em: 10 dez. 2014.

exibicionista ao não só convidar diretamente as pessoas a olharem seus vídeos, mas também a comentarem sobre eles no próprio canal. A autora chega a utilizar o termo “*YouTube attractions*” como uma forma de, ao mesmo tempo salientar a extensão ao canal do conceito desenvolvido por Tom Gunning, mas também enfatizar a forma como o canal desenvolveu seu próprio meio de atração.

Podemos também pensar em uma possível relação entre a videoarte e o Regime de Mostraço/Cinema de Atrações, especialmente quando consideramos a produção da década de 1970. Obras como *Global Groove* (PAIK, 1973), *Centers* (ACONCCI, 1971), *Three Transicions* (CAMPOS, 1973) e diversas outras desse período podem ser percebidas não somente como expressões artísticas, mas também como espetáculos sensoriais. Esses espetáculos, assim como no Cinema de Atrações, possuem momentos em que o público está sujeito a picos de emoção, impactos sensoriais e psicológicos intensos. Não há dialética. Tudo se apresenta em sua própria estrutura enquanto imagem. Em *Global Groove*, por exemplo, o próprio espaço e tempo são fragmentados, tornando-se saturados e flutuantes. As imagens são despedaçadas e reconstruídas com a evidente intenção de surpreender o público. Atração evidente e mostraço pura.

Tom Gunning e André Gaudreault sempre defenderam essa extensão do conceito de Cinema de Atrações para o período posterior ao domínio do cinema narrativo ocorrido durante o século XX. Para eles esse tipo de cinema se manifestaria em sequências espetaculares e não pautadas em narrativa em diversos filmes, tais como musicais, comédias, terror, etc. Ao analisar alguns dos filmes produzidos por Hollywood a partir da década de 1970, Erlend Lavik (2009) identifica uma preferência óbvia pelo estímulo sensorial em detrimento da narrativa. Segundo o autor, filmes de cunho mais comercial, voltados para uma plateia massificada, utilizam a narrativa apenas como uma forma de sutura entre atrações menores de cunho essencialmente espetacular. Apesar de não fazer uso do conceito específico de Cinema de Atrações fica evidente uma ligação entre o que o autor defende e uma possível atualização do conceito para os dias atuais.

Essa preferência por estímulos sensoriais parece ter se intensificado ainda mais em determinados filmes produzidos a partir dos anos 2000 por diretores como Michael Bay, Paul Greengrass e Tony Scott. No próximo capítulo vamos então analisar esse cinema classificado por Shaviro (2011) como sendo de pós-continuidade. Para tanto

vamos antes contextualizar o seu surgimento, analisando o cenário conturbado que se configura na pós-modernidade. Esse cinema seria realmente um reflexo de uma sociedade contemporânea hiper-acelerada, hiper-estimulada, ou, por outro lado, seria uma manifestação desse cenário? Ou, quem sabe, as duas coisas ao mesmo tempo? Por fim, qual seria a relação entre o cinema de pós-continuidade e o Cinema de Atrações? O primeiro seria uma manifestação contemporânea de características paralelas aos primeiros filmes produzidos na história do cinema?

3 UM NOVO CINEMA DE ATRAÇÕES?

3.1 ENTRETENIMENTO, CONSUMO E ESPETÁCULO NA PÓS-MODERNIDADE

Como foi demonstrado no capítulo anterior, o final do século XIX e início do século XX presenciaram mudanças radicais no ambiente de estímulos sensoriais da época, mudanças essas que acabaram por se propagar nas décadas seguintes. Houve consequentemente uma reconfiguração da própria percepção humana, isso em termos de dinâmica, tempo e composição. O ritmo das pessoas mudou, se acelerou, acompanhando a velocidade de mudanças e dos estímulos que as cercam. Ocorre então uma gradativa padronização e regulação da atenção, o que constitui um caminho para os imperativos digitais e cibernéticos de nosso tempo. Crary (2013) afirma que no capitalismo há uma renovação constante de estímulos sensoriais e uma consequente solicitação cada vez maior da atenção dos indivíduos nos grandes centros urbanos. Dessa forma, esses indivíduos tornam-se gradativamente mais aptos a consumir todas as demandas e tentações da cultura tecnológica que se desenvolveriam no decorrer do século XX, dentre elas o cinema. A realidade que se forma é então um tanto perturbadora. Corpos e identidades são preparados para uma situação em que a todo momento são bombardeados por uma “superabundância de serviços, imagens, procedimentos e produtos químicos em nível tóxico e muitas vezes fatal” (CRARY, 2010).

Isso se intensifica ainda mais na segunda metade do século XX. Por volta da década de 1950 há uma proliferação de máquinas informacionais que afetaram e ainda afetam drasticamente a distribuição de conhecimento. A importância disso equivale, segundo Lyotard (1988), ao impacto do desenvolvimento de novos meios de deslocamento de pessoas, de sons e, em seguida, das imagens. Ainda segundo o autor, o próprio saber nesse cenário muda de estatuto ao mesmo tempo em que as sociedades entram na chamada era pós-industrial. Nesse sentido o conhecimento torna-se gradativamente mercadoria a ser negociada. A competição econômico-política entre nações não será então mais por tonelagem anual de matéria prima ou manufaturados, mas em função da quantidade de informação técnico-científica que suas universidades e centros de pesquisa serão capazes de produzir, estocar e manipular (LYOTARD, 1988). Parece inevitável que haja em consequência disso um aumento exponencial de informações e estímulos oferecidos, tratados agora como mercadoria de onde se pode obter lucro.

Há então um processo de crescente espetacularização da sociedade, acompanhada de uma revolução constante nas formas de produção, comunicação e construção de informação, com destaque ainda maior para as imagens. Segundo Guy Debord (2007) a sociedade espetacular surge quando a mercadoria ocupa toda a vida social. Em um cenário onde há um grau de abundância excessivo de mercadorias (dentre elas destaca-se aqui a quantidade absurda de informações circulando) o consumo não só toma boa parte da existência humana, mas torna-se praticamente um dever das massas para com o capitalismo. Segundo Edgar Morin (2002) consolida-se um novo processo de industrialização, uma “terceira cultura”²⁰, vinda principalmente da imprensa, do cinema, do rádio e da televisão. Nos Estados Unidos esse modelo cultural torna-se a cultura de massa, produzida segundo moldes da produção massificada da indústria, propagada por ferramentas de difusão também massificadas e voltadas para uma massa social imensa e homogênea. Ainda segundo Morin, essa massa seria um gigantesco aglomerado humano, sem que haja necessariamente algum tipo de diferenciação interna dos indivíduos. Há conseqüentemente uma imensa quantidade de “produtos culturais” voltados para um público não definido, mas que é sempre levado ao desejo por mais desses produtos.

Na arte a cultura de massa passa a exercer uma forte influência já a partir da década de 1950, ganhando ainda mais força no início dos anos 1960 por meio da Pop Art. Artistas como Andy Warhol e James Rosenquist pareciam ser influenciados por toda a fartura de estímulos e profusão de mercadorias às quais estavam a todo tempo expostos. Em obras como as Latas de Sopa Campbell, Warhol parece afirmar a inevitabilidade da arte se tornar um produto de consumo semelhante a uma lata de sopa ou uma caixa de sabão em pó. Até mesmo seu estúdio era apelidado por ele como “A Fábrica” e tratava seu processo artístico junto aos seus assistentes como algo semelhante a uma linha de produção. Por outro lado artistas desse período passam a se apropriar e até mesmo depender cada vez mais de métodos e técnicas próprias da cultura massificada da época. Robert Rauschenberg, por exemplo, na tela *Búfalo II*

²⁰ Segundo o autor uma cultura constitui-se de uma série “complexa de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções” (MORIN, 2002). Nesse sentido o que ele chama de terceira cultura, ou *mass culture* como denominado nos Estados Unidos, se consolida após a Segunda Guerra Mundial e passa a conviver com outros dois tipos de cultura: clássica (humanistas e religiosas) e nacionais. Para mais ver: MORIN, Edgar. Cultura de massa no século XX: o espírito do tempo – 1, Neurose. 9. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2002.

(fig. 6) faz uso de imagens de John F. Kennedy retiradas de veículos midiáticos da época. Fica então evidente como meios de comunicação massificados tais como cinema, publicidade, televisão e revistas populares como a Times, por exemplo, passaram a atuar diretamente sobre os artistas da época.

A exposição crescente de estrelas de cinema hollywoodianas, por exemplo, tornou-se tema comum a Warhol. Em diversas obras o artista se apropriava da imagem de ícones dessa cultura de massa como Elvis Presley e Marilyn Monroe, replicando e, ao mesmo tempo, interferindo em suas imagens. Era como se ao repetir diversas vezes as imagens dessas personalidades o artista tentasse banalizá-las, tirando-lhes qualquer tipo de caráter diferencial ou de novidade. Por outro lado essa repetição parecia refletir uma já saturada exibição da imagens dessas personalidades da época. Essa exibição repetitiva demonstrava por sua vez uma tendência à valorização ligada diretamente à capacidade que esses indivíduos tinham (e ainda têm) de atrair a atenção das pessoas. Por fim, é importante ressaltar que se o trabalho de Warhol se apropria de elementos da cultura massificada, ele o faz num sentido crítico, o que exige do espectador uma certa interpretação intelectual.

O Pop propunha então, já na década de 1960, uma relação um tanto irônica e direta entre a arte e o cotidiano sobrecarregado de informações e mercadorias disponíveis que se formava e dominava o cenário pós-moderno. Esse cotidiano constituía uma cultura cada vez mais massificada. Nesse cenário o consumo imediatista e quantitativo torna-se um norteador. E esse consumo é de cada vez mais produtos e, principalmente, de cada vez mais sensações, de cada vez mais estímulos. Configura-se portanto, uma perpétua incitação ao consumo e à mudança constante. Segundo Edgard Morin (2002) há então um “perpétuo fluxo de flashes e do sensacional”, que se conjugam em um ritmo acelerado. Tudo passa então depressa demais, tudo se torna obsoleto rápido demais: músicas, filmes, produtos, etc. , em um incessante processo de esvaziamento e de novas “atualidades”. Ainda segundo Morin (2002) “ao tempo dito eterno da arte, sucede o tempo fulgurante dos sucessos e dos flashes, o fluxo torrencial das atualidades”.

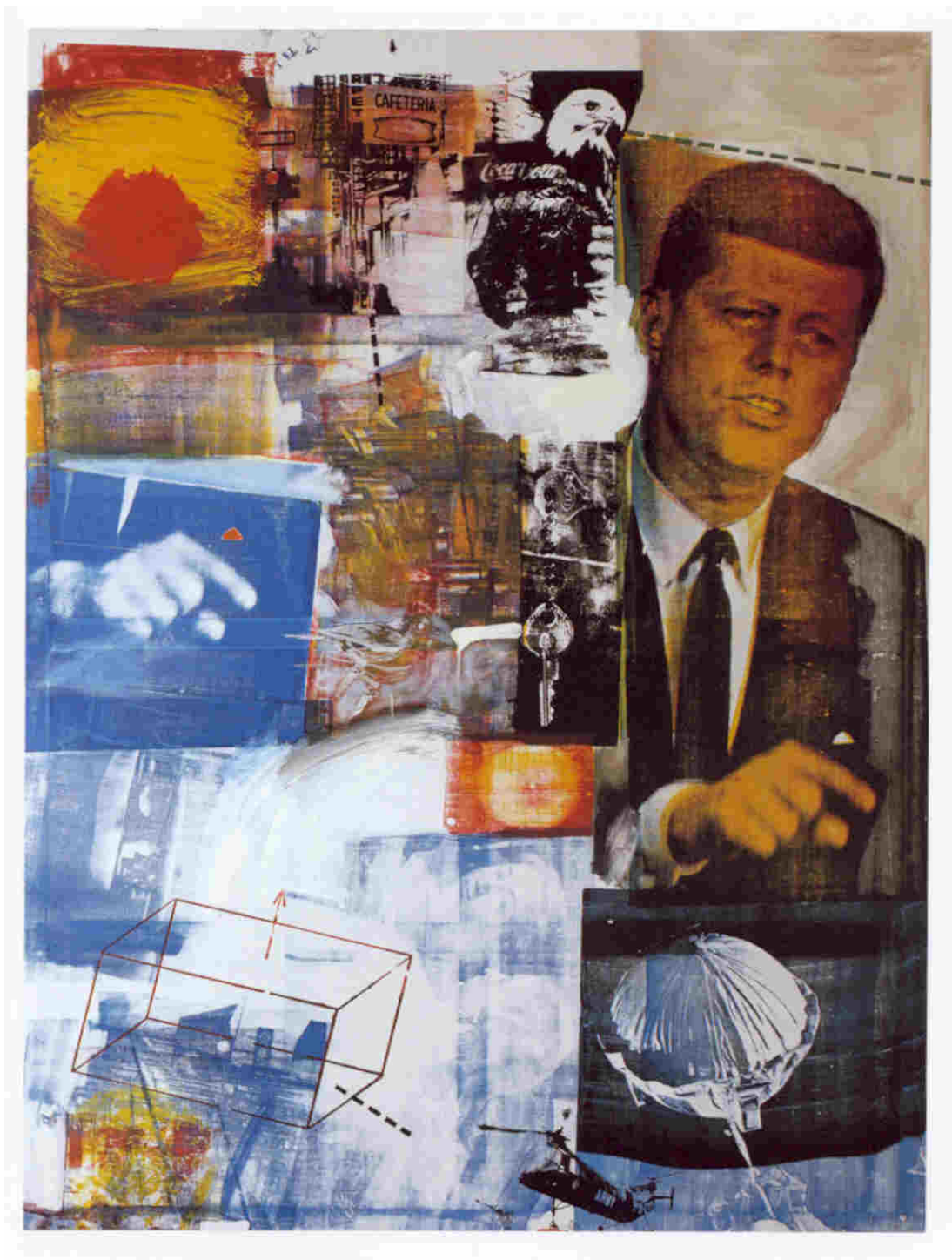


Figura 6. RAUSCHEMBERG, Robert. Buffalo II. 1964. Disponível em <https://sala17.wordpress.com/2011/01/03/robert-rauschenberg-1925-2008-o-eclectismo-e-a-inovacao/>. Acesso em 10 ago. 2015.

Nesse ambiente de cultura massificada, onde configura-se superabundância de mercadorias e informação, até mesmo o ato de dormir parece se tornar caro demais para o capitalismo. No capitalismo neoliberal contemporâneo quase todas as necessidades consideradas fundamentais aos seres humanos foram de alguma forma

reconfigurados em produtos ou investimentos. Crary (2010) afirma ser o período de sono humano a única dessas necessidades em que o capitalismo ainda não encontrou uma forma de obter algum tipo de lucro substancial. Debord (2007), por sua vez, fala de um tempo pseudocíclico, onde o capital utiliza o conceito natural de ciclos de tempo humano e o reconfigura, criando novas relações: dia e noite, trabalho e repouso, período de expediente e período de férias. Esse tempo pseudocíclico se configura, ainda segundo o autor, a partir do desenvolvimento das indústrias e sua demanda crescente por mão de obra.

Em seu setor mais avançado, a concentração capitalista orienta-se para a venda de blocos de tempo totalmente equipados, cada um deles constituindo uma única mercadoria unificada que integrou um certo número de mercadorias diversas. (DEBORD, 2007)

Contudo a sociedade atual parece evoluir para um cenário pós-industrial. Nesse cenário até mesmo essa configuração pseudocíclica defendida por Debord é contestada ou levada ao limite. Hoje os intervalos reservados ao descanso, por exemplo, são postos à prova no momento em que há uma disponibilidade absoluta e ininterrupta de estímulos sensoriais e possibilidades de consumo. Configura-se dessa forma, segundo Crary (2010), um modelo social denominado por ele de 24/7²¹. Nesse modelo as distinções entre dia e noite, entre claro e escuro, entre período de atividade e repouso tornam-se gradativamente indistintos. O espaço, tanto virtual quanto físico, é repensado como se fosse um espaço de trabalho ininterrupto com tarefas ou processos sempre inacabadas, ou ainda shopping centers com opções de compra infinitas, abertos o tempo todo. Há nesse sentido a insinuação de um mundo sem interrupções. Há então um processo de homogeneização e redundância de estímulos, além de constante aceleração do ritmo de vida das pessoas.

Esse modelo social 24/7 defendido por Crary parece ter se fortalecido nas últimas décadas, a partir de uma reconfiguração do próprio capitalismo. Todo e qualquer momento tem cada vez mais se tornado uma oportunidade de se obter algum tipo de

²¹ O autor defende uma temporalidade cíclica e contínua, suprimindo cada vez mais qualquer tipo de intervalo, incluindo o momento reservado naturalmente ao sono. Essa temporalidade corresponde então a 24 horas por dia, 7 dias por semana, onde esse intervalo curto de tempo ressalta a redundância completamente estática de praticamente qualquer acontecimento na vida das pessoas. É uma repetição que referencia um esquema arbitrário e inflexível que dura uma semana apenas, tirando qualquer possibilidade de algum tipo de experiência cumulativa. Dessa forma não pode ser configurado, por exemplo, como sendo 24/365, já que o período de um ano permitiria algum tipo de mudança ou algum tipo de evento inesperado, o que necessariamente não ocorre no modelo defendido por Crary. Para mais ver: CRARY, Jonathan. 24/7: capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: CosacNaify, 2015.

lucro. O valor, segundo Shaviro (2010), pode então ser extraído até mesmo do ato de consumir algo. Essa possibilidade, segundo o autor, diferencia o modelo capitalista atual do capitalismo clássico, onde o consumo é o momento onde o valor é destruído ao se remover o objeto consumido da cadeia produtiva. O valor de utilização nesse caso se sobrepõe ao de modificação. Em um mundo de consumismo virtual isso não acontece mais. Ao jogar um videogame ou navegar em um site de informações, por exemplo, o usuário não apenas utiliza um determinado produto virtual, mas produz uma quantidade de dados imensa que se configura como um produto rentável.

O próprio capital atual vem então mudando o seu foco de atenção, afastando-se da simples produção de produtos. Segundo Gilles Deleuze (1990) essa tarefa ficou relegada a países de terceiro mundo. Ao contrário dessas nações, aquelas que são mais desenvolvidas economicamente passaram a desejar a venda de serviços e a compra de ações. Para ilustrar essas mudanças o autor faz uso da comparação entre dois locais básicos e equivalentes de trabalho, separados contudo pelo tempo: a fábrica²² e a empresa.

A primeira era típica dos séculos XVIII e XIX. A fábrica representava um pensamento próprio de sua época: concentração para a produção e propriedade capitalista. Representava então um meio de confinamento onde podia se concentrar e direcionar de perto uma determinada força de trabalho para produzir um determinado produto na maior quantidade possível e pelo menor preço. Nesse cenário o capitalista era proprietário dessa força de trabalho, assim como proprietário de diversos outros espaços análogos: a casa do operário, a escola, etc. O indivíduo transitava então de um espaço de confinamento a outro por toda vida. Resumidamente, a lógica da fábrica era simples: formar um sistema onde se pudesse reunir, distribuir no espaço e ordenar no tempo uma força produtiva cujo efeito seja superior à soma dos elementos que constituíam o sistema. Apresentava uma dupla vantagem de facilitar a vigilância do patrão a cada operário e, ao mesmo tempo, constituía uma força massificada de resistência que servia ao sindicato. A lógica da fábrica acabava refletida em outros meios de confinamentos, onde o indivíduo acabava passando de um sistema fechado

²² É interessante aqui um possível paralelo com o estúdio de Andy Warhol, denominado por ele de “fábrica”, como foi mostrado na página 50. A forma como o artista enxergava o seu estúdio como um espaço de produção que refletia o capitalismo da época e a própria escolha de Deleuze (1990) para representar um modelo capitalista é algo a ser ressaltado.

para outro durante toda a vida. A cada novo meio de confinamento a relação que o indivíduo deveria desenvolver era reiniciada, a lógica de funcionamento era aprendida praticamente do zero. Esse tipo de sociedade, onde os indivíduos transitavam de um tipo de internato a outro formava o que Deleuze chamou de sociedade disciplinar.

Por outro lado, hoje o modelo de fábrica foi substituído pelo modelo de empresa. Nesse modelo, por exemplo, muda-se o esquema de concentração com a intenção de potencializar a força de trabalho e gerar produção maior e com menor preço. Há nesse caso a introdução do conceito de rivalidade entre os funcionários, contrapondo-os entre si. Nessa contraposição os funcionários acabam por produzir mais em busca de algum tipo de favorecimento por seu rendimento. É como uma corrida em busca de um objetivo que nunca é definido, um alvo a ser alcançado de melhoria constante na produtividade, mas que necessariamente não se concretiza totalmente. Configura-se como um modelo de remuneração por mérito do indivíduo, onde se estabelece uma situação de metaestabilidade, onde o indivíduo é a todo tempo posto em prova. Deleuze (1990) chega a enfatizar o lado quase cômico dessa situação ao compará-la a programas de televisão de considerável sucesso onde pessoas são colocadas em concursos um tanto idiotas. O êxito desses programas seria reflexo de uma realidade própria dos trabalhadores das empresas atuais. Essas seriam então uma das expressões de uma nova configuração social, denominada por Deleuze de sociedade de controle. Nesse tipo de sociedade as antigas disciplinas que operavam apenas na duração de um sistema fechado são substituídas por formas de controle ao ar livre ultrarrápidas e auto-deformantes, moldando-se a toda e qualquer situação. Nesse cenário o controle passa a ser de curto prazo e de rotação rápida, mas, por outro lado, contínuo e ilimitado. O indivíduo controlado não é mais um produtor de energia descontínuo como na chamada sociedade disciplinar. Agora esse indivíduo é ondulatório, funcionando como se orbitando algo, em um feixe de energia contínuo. Nesse contexto nada parece terminar: a empresa, a formação, o serviço, tudo interligado em modulação infinita.

A consequência natural disso tudo é a nulidade do intervalo ou da variação temporal. Configura-se um tempo sem tempo, um tempo sem demarcação material ou identificável que, segundo Crary (2010), anuncia um tempo sem sequência ou recorrência. Se conforma uma sensação de presença contínua, inalterável, composta

de operações incessantes e automáticas e caracterizada pela conveniência de um acesso que se oferece de forma perpétua e ininterrupta. Andy Warhol já parecia antever essa situação em 1963 ao afirmar em uma entrevista para a Art News que para ele todo mundo deveria ser como máquinas. Nesse sentido o artista ressalta o fato de que as pessoas pareciam fadadas a repetir os mesmos gestos, as mesmas ações enfadonhas infinitas vezes. Essa repetição contínua exprime um mecanismo muito mais próximo de uma máquina do que do funcionamento normal do ser humano. Forma-se então um modelo não social, de desempenho maquínico, com um custo ainda não exatamente calculado ou previsto na vida dos indivíduos para a sustentação e eficácia desse sistema.

Há então uma aparente tentativa de disfarçar uma crescente anulação da periodicidade (dia e noite, períodos de atividade e descanso, por exemplo) que sempre deu forma à vida cultural das pessoas. Não existe momento em que não se pode realizar uma compra, divertir-se com jogos de videogames ou programas televisivos, acessar uma informação ou ser solicitado ao trabalho. A todo instante o indivíduo é estimulado por um “menu infinito e perpetuamente disponível de solicitações e atrações”(CRARY, 2010). Há uma disseminação de imagens quase infinita, onde o indivíduo fica mergulhado em informações e estímulos visuais. Por outro lado se desenvolve uma situação de aparente amnésia visual coletiva, provocada pelo próprio capitalismo e sua necessidade de renovação constante. As imagens se multiplicam e tornam-se descartáveis, esvaziadas de significado e importância. Ao mesmo tempo essas imagens são arquiváveis e, portanto, não são jamais jogadas fora, o que ajuda na criação de um presente congelado, preso no tempo e sem perspectiva de futuro. O acúmulo de imagens cresce exponencialmente, mas cria uma sensação também crescente de um tempo que não passa, que é eternamente paralisado.

Na questão da tecnologia, por sua vez, há uma oferta infinita de “novos produtos” a todo momento. Essa oferta produz a exigência de aprendizado tecnológico que não pode ser alcançado jamais, já que sempre surgem outros “novos produtos” com suas próprias exigências. O fluxo desses “novos produtos” apenas é mais um elemento que surge para tornar mais fácil o exercício banal de consumo, isolamento social e impotência política. Nem de longe representa algum tipo de revolução ou virada histórica realmente relevante. Há nesse sentido apenas a manutenção de um estado calculado e ininterrupto de transição. Segundo Deleuze (1990) se forma uma situação

onde tudo está interligado e nada parece ser finalizado. A mesma tecnologia que produz “novos produtos” serve como uma dilatação ainda maior na quantidade de aspectos sob os quais um indivíduo é “transformado em uma aplicação de novos esquemas de controle” (CRARY, 2010).

A publicidade cumpre seu papel no espetáculo pós-moderno ao se esforçar sempre para evidenciar essa disponibilidade absoluta de serviços, produtos e, principalmente, estímulos sensoriais, aumentando ainda mais a sensação de impotência diante de uma transição eterna. Procura ressaltar, da mesma forma, toda uma gama de carências e incitações, o que provoca uma procura incessante por mais produtos, mais serviços e ainda mais estímulos, sustentando então todo o sistema e permitindo sua manutenção perpétua. A potencialização desses estímulos produz uma situação semelhante à um clarão de luz de grande intensidade. Contudo, há tanto estímulo e esse estímulo é tão contínuo que o clarão parece ser a soma de todo e qualquer estímulo, configurando-se em algo que não é de forma alguma súbito ou inesperado. Funciona mais como uma névoa luminosa, um estímulo imenso e agressivo, mas monótono e ininterrupto, onde uma grande parte da capacidade sensorial das pessoas é paralisada ou simplesmente neutralizada.

Nesse cenário até mesmo a concepção de futuro e de passado torna-se nebulosa, fora de alcance. Segundo Shaviro (2010) a vida social de hoje transita constantemente entre um excesso midiático extremo e um imediatismo marcante, onde passamos consequentemente a vivenciar apenas o presente. São tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo e no tempo presente que fica difícil a concentração em qualquer outra coisa antes ou depois. Morin (2002), por sua vez, afirma configurar-se um tempo acelerado, tão acelerado que chega ao ponto de levar as pessoas a aderirem ao presente contínuo. É um mundo em transformação contínua, mas que, ao mesmo tempo, “oferece uma situação não estruturada de momentos presentes” (MORIN, 2002). Se estabelece dessa forma uma situação em que todo e qualquer acontecimento é comprimido e presentificado. Nesse contexto surge um modelo de cinema que parece refletir e, ao mesmo tempo, se inserir nesse ambiente sobrecarregado de estímulos e ancorado em um presente que parece querer se manifestar a todo tempo: o cinema de pós-continuidade.

3.2 O CINEMA DE PÓS-CONTINUIDADE

3.2.1 Star Wars e a continuidade intensificada

O capitalismo atual, como se viu anteriormente, baseia boa parte do seu funcionamento e sucesso no trabalho e em produtos que são capazes de produzir ou manipular afetos nas pessoas. A produção de humores, sentimentos e experiência sensorial intenso de qualquer natureza tornam-se dessa forma produtos a serem comercializados. Esse cenário contemporâneo mostra-se então hiper-acelerado, onde nada escapa ao consumo exagerado e nada fica estável por mais do que alguns instantes. Parece natural que o cinema voltado ao entretenimento popular de consumo reflita e se insira nesse ritmo frenético do ambiente que o cerca. A partir da segunda metade da década de 1970 o cinema hollywoodiano parece ter tomado novamente plena consciência de uma nova realidade social e econômica que se formava. A partir dessa época se formou um novo modelo de indústria cinematográfica, o modelo conhecido como *high concept*.

Esse tipo de cinema sempre foi pautado em filmes voltados para o entretenimento, produções altamente vendáveis e uma indústria de entretenimento multimidiático e produção interligados e funcionando em sinergia total. Contudo, o mais interessante seja o modelo recorrente de suas histórias, sempre pautado em roteiros simples e de fácil “consumo”. Erlend Lavik (2009) afirma que diretores como George Lucas e Steven Spielberg confiam o sucesso de suas produções nos estímulos sensoriais (especialmente visuais) que seus filmes são capazes de produzir nos espectadores do que em meras causalidades comuns a um roteiro mais complexo. Isso se mostra notório após o imenso sucesso financeiro e de público obtido em filmes como *Star Wars* (LUCAS, 1977), *Saturday Night Fever* (BADHAM, 1977) e *Jaws* (SPIELBERG, 1975).

Contudo, apesar do sucesso e a da significância desse modelo hollywoodiano de cinema surgido durante a década de 1970, muitos estudiosos afirmam não ter havido uma mudança significativa na forma de se contar uma história em seus filmes quando comparado aos filmes da era clássica hollywoodiana. Dentre eles destaca-se aqui David Bordwell (2002), autor que considera que os filmes produzidos nesse modelo não trouxeram nenhum tipo de inovação significativa consigo, especialmente no que diz respeito às suas narrativas. Segundo o autor a edição desses filmes comprime

cada vez mais a duração dos planos, não só em cenas de ação, mas em cenas mais banais como diálogos entre dois personagens inserindo cortes a cada linha de fala, por exemplo. Afirmar também que esses filmes passam a se valer de extremos bipolares de comprimentos focais de lente na produção de seus filmes. Por último destaca o movimento de câmera completamente livre na construção de suas cenas. No entanto, apesar disso tudo, esse estilo manteria, segundo ele, essencialmente as mesmas técnicas para se contar uma história já utilizadas no cinema clássico norte americano. Esse novo cinema hollywoodiano, surgido a partir da segunda metade da década de 1970, torna-se então apenas uma questão de intensificação de procedimentos já estabelecidos. Bordwell concluiu que a continuidade já existente e estabelecida como tradicional em Hollywood era apenas submetida a um novo ritmo e grau de intensidade, sem contudo sofrer nenhum tipo de modificação significativa em sua estrutura. Cunhou para esse modelo de filmes o termo “continuidade intensificada”²³ ao referir-se a esse tipo de cinema. Nesses filmes de continuidade intensificada não haveria uma rejeição à continuidade tradicional hollywoodiana. Longe disso, esses filmes manteriam técnicas já estabelecidas anteriormente, sendo, segundo Bordwell, tudo uma questão de intensidade e não de qualidade.

Para ilustrar essa interpretação de Bordwell ao cinema chamado por ele de continuidade intensificada destaca-se uma das cenas mais clássicas da história do cinema *high concept*: a luta entre o icônico personagem Darth Vader e o mestre jedi Obi-Wan Kenobi (fig. 7 a 23). Essa cena é extraída do filme *Star Wars* (LUCAS, 1977) e começa quando o mestre jedi encontra seu antigo discípulo, agora seduzido pelo lado negro da força e transformado no maligno Darth Vader (1’29”51). Após um breve diálogo inicia-se uma batalha dramática que representa, como o próprio vilão afirma, um ciclo que se fecha, onde o antigo discípulo pode enfim derrotar seu antigo mestre. A primeira parte da luta que é destacada aqui dura exatos 124 segundos e possui aproximadamente 49 quadros, correspondendo a uma média de 2,5 segundos

²³ A expressão original em inglês é *intensified continuity*, traduzida aqui livremente para continuidade intensificada. Para mais ver: BORDWELL, David. *Intensified Continuity: visual style in contemporary american film*. Film Quarterly, California, v. 55, n. 3, p. 16-28, 2002. Disponível em: <<http://www.jstor.org/discover/10.1525/fq.2002.55.3.16?uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21105980584803>>, Acesso em: 4 fev. 2015.

por quadro. Apesar da quantidade e da velocidade dos quadros, a cena como um todo tem uma estrutura de narrativa visual muito simples.

A luta entre os dois personagens se desenrola em uma sequência constante de campo/contracampo²⁴, transitando sempre entre planos médios e close-ups. É interessante notar a forma como a cena é construída, muito semelhante a um diálogo simples entre dois personagens e não a uma luta violenta e carregada de drama. Percebe-se claramente um eixo de ação que governa a orientação dos personagens e a sua linha de visão, posicionando a câmera e, conseqüentemente, o ponto de vista do público, sempre de forma lateral a esse eixo.

Em todos os momentos da luta os personagens são focados, mostrados claramente durante a ação. O espectador consegue então definir facilmente a espacialidade da cena por todo o decorrer do embate, localizando cada personagem em seu devido lugar. É verdade que já se percebe uma clara predisposição pelo espetáculo sensorio no filme, predisposição essa que parece aumentar ainda mais nas décadas seguintes. Vemos isso em seu roteiro estruturado de forma rígida e um tanto previsível, o que permite ao público se concentrar nos estímulos sensoriais aos quais ele é submetido.

Por outro lado há uma proliferação desses estímulos, vistos nos sabres de luz brilhantes e coloridos dos personagens, na profusão de raios lasers e explosões e na duração dos quadros cada vez menores. Contudo isso ainda não parece romper, como Bordwell afirma, com a estrutura narrativa clássica de Hollywood. Não há uma rejeição da continuidade tradicional hollywoodiana. Longe disso. Como se percebe na cena destacada de Star Wars, cada plano funciona como uma peça de um quebra-cabeças montado com objetivo de contar o decorrer da luta da melhor forma possível.

²⁴ Forma tradicional de composição de uma cena em que dois personagens se relacionam, intercalando por meio de cortes o ponto de vista de cada um desses personagens, aproximando-se de um ponto de vista mais subjetivo. Muito utilizado em cenas de diálogo. Para mais ver: JULLIER, Lurent; MARRIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Editora SENAC, 2009. p. 23.



Figuras 7 e 8: Obi-Wan Kenobi encontra seu antigo discípulo, agora transformado no icônico vilão Darth Vader. O cenário em que a cena se desenrola é relativamente simples, destacando os personagens. Fonte: DVD do filme.



Figuras 9 e 10: a cena é composta em campo/contracampo, onde o desafio entre os dois é lançado no “desembainhar” dos sabres de luz. O curioso na cena é a forma como a posição e o desafio de Obi-Wan é reforçada pela presença do seu sabre no quadro em que aparece o vilão. Fonte: DVD do filme.



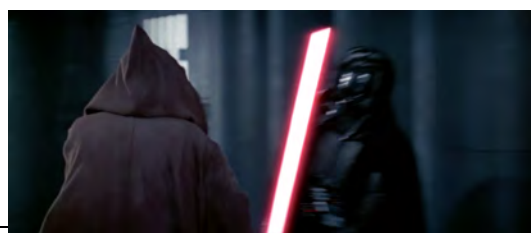
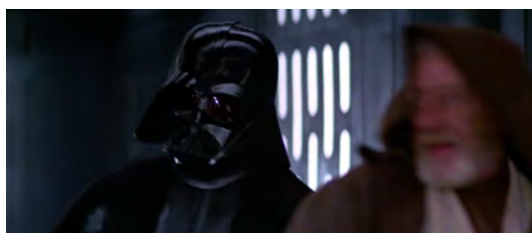
Figuras 11 e 12: o jogo de campo/contracampo continua durante o decorrer da luta, enquanto o enquadramento reveza planos médios e close-ups a todo tempo. Novamente o sabre de Obi-Wan aparece no quadro de Darth Vader, como se para reforçar a posição do herói. Fonte: DVD do filme.



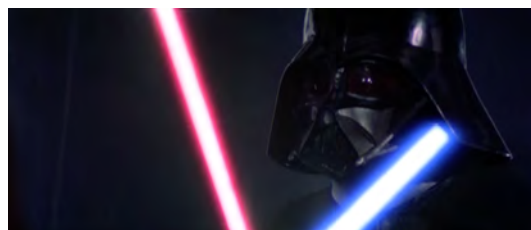
Figuras 13 e 14: a luta continua, entrecortada por algumas poucas linhas de diálogo entre os dois. Percebe-se claramente uma linha horizontal de ação, mantendo o ponto de vista do espectador sempre lateral ao que se desenrola na tela. Fonte: DVD do filme.



Figuras 15 e 16: por mais frenética que a luta seja, não se perde em nenhum momento a noção do espaço e a posição de cada um dos personagens. Fonte: DVD do filme.



Figuras 17 e 18: nesse momento há uma inversão de lado entre os dois personagens. Obi-Wan Kenobi passada da direita para a esquerda da tela, enquanto Darth Vader faz o inverso. Fonte: DVD do filme.



Figuras 19 e 20: mesmo com a inversão de lado o eixo de ação logo volta para o lugar anterior, localizando novamente cada personagem de um lado da tela. Fonte: DVD do filme.



Figuras 21 e 22: a cena continua se desenrolando em uma série de campos/contracampo, continuando a variar o enquadramento entre planos médios e close-ups até o encerramento. Fonte: DVD do filme.



Figura 23: a cena termina ainda sem um vencedor. Obi-Wan seria derrotado somente na segunda sequência da luta. Fica claro nessa parte do filme que, apesar da velocidade de cortes extremamente alta, a cena tem uma composição completamente clássica e estruturada de forma muito simples, feita basicamente para que o espectador entenda plenamente o que está acontecendo. Nesse sentido a narrativa, apesar de ser um tanto simples, ainda mantém sua importância na montagem do filme. Fonte: DVD do filme.

Star Wars teria então ajudado a fundamentar um tipo de cinema apoiado na intensificação de técnicas já estabelecidas no cinema Hollywoodiano clássico. E esse modelo teria perdurado por mais de trinta anos, proliferando-se principalmente em

filmes com cenas de ação intensa. Bordwell concluiu que a continuidade já existente e estabelecida como tradicional em Hollywood era apenas submetida a um novo ritmo e grau de intensidade, sem contudo sofrer nenhum tipo de modificação significativa em sua estrutura. Ainda segundo o autor esse tornou-se um modelo ainda seguido pelos diretores de Hollywood de hoje. Filmes como *Star Wars* ajudaram a fundamentar o cinema Hollywoodiano como uma forma de se predominantemente contar histórias audiovisuais por meio da continuidade de fatos, da relação de contiguidade lógica do espaço e tempo em um filme. O amplo alcance de suas produções, por sua vez, fez com que esse caráter narrativo se tornasse quase que um modelo fundamental de cinema. André Gaudreault (2009) reforça esse caráter narrativo ao afirmar que o cinema fez com que o indivíduo do século XX se tornasse ávido consumidor de suas narrativas projetadas nas incontáveis salas de exibição pelo mundo.

3.2.2 Pós-continuidade em *Transformers*

Ao observarmos a próxima cena de ação destacada, podemos perceber que algo teria se alterado nos últimos quinze ou vinte anos. A sequência, extraída do filme *Transformers: Revenge of the Fallen* (BAY, 2009), corresponde ao salvamento do protagonista Sam Witwicky (interpretado por Shia LaBeouf) e a derrocada do líder dos Autobots, Optimus Prime (fig. 24 a 90). Tudo começa com a entrada do herói no galpão em que Sam é torturado pelo principal vilão do filme, Megatron (58''27), e vai até a queda de Optimus, derrotado por vários Decepticons (1'02''25). Toda cena se passa em 238 segundos, perfazendo uma média de 3,5 segundos para cada plano, média surpreendentemente maior do que a média percebida na cena analisada anteriormente (isso acontece muito pela variação na temporalidade da cena com o uso constante do recurso da câmera lenta). Por outro lado há uma proliferação tão grande de elementos e acontecimentos que os planos parecem se multiplicar nos 238 segundos da cena. Há tanta informação e mudanças tão bruscas que fica difícil para o público identificar exatamente o que ocorre, a ordem dos acontecimentos e a espacialidade da sequência.

Na cena a câmera não pára em momento algum e move-se livremente pelo espaço, ora girando em torno da ação, ora transitando em travellings rápidos entrecortados por ângulos de câmera um tanto absurdos. Nesse sentido a fotografia da cena passa

imediatamente de um plano em vista inferior total para um travelling lateral logo nos primeiros segundos da cena, por exemplo, ou muda de um ângulo inferior para um superior com apenas um corte violento. Aliás os cortes são tão violentamente bruscos que só podem induzir à vertigem. O movimento não só é constante, mas incrivelmente complexo. Não basta a câmera se mover em torno do personagem ou acompanhá-lo em fuga. É preciso haver camadas e mais camadas de movimento, objetos que se movem contrários ao movimento da câmera e elementos que reforçam ainda mais a ação apresentada por meio de camadas e camadas de paralaxe (as muitas árvores posicionadas na frente da luta entre os robôs ou os destroços e poeira passando pela câmera a todo tempo, por exemplo). Segundo Tony Zhou (2014) todo plano feito por Michael Bay em seus filmes são projetados para obter o máximo de impacto visual possível. E isso acontece tanto em planos de ação intensa quanto em planos banais.

A proliferação quase irracional de elementos visuais na forma de explosões, detritos, árvores, poeira, terra, tiros, peças de robôs, etc., servem para aumentar ainda mais a sensação de movimento e ação constantes. Por outro lado esses elementos em demasia provocam um tanto de confusão visual no espectador. Isso fica ainda mais evidente no momento em que quase tudo é constantemente atirado na direção da tela, como se para atingir o público pelo simples prazer de provocar reações a plateia.

Quanto aos personagens, ao contrário da cena anterior de *Star Wars*, nesse caso não se configura praticamente em nenhum instante qualquer tipo de eixo de ação que os posicione no espaço. E todos entram na cena de forma tão brusca que torna-se muitas vezes complicado identificar quem é quem no decorrer da ação. Para reforçar isso, em quase nenhum momento eles aparecem muito claramente, quase sempre sendo mostrados em um movimento um tanto borrado, ora entrando e saindo da tela rapidamente, ora aparecendo de forma incompleta. É como se a câmera não conseguisse acompanhar o ritmo, a velocidade e a intensidade da ação que eles desenvolvem. O resultado disso é uma imagem quase sempre desfocada, em movimento, quase como uma pintura impressionista.

O cenário muda por diversas vezes no decorrer da batalha: inicia-se em um galpão abandonado, passa para o que parece ser o exterior desse galpão, vai para uma auto-pista, passa por uma estrada de terra e termina em uma aparente floresta. Essas mudanças são tão repentinas que se perde a noção de localização da cena. As distâncias entre uma locação e outra parecem não ser em momento nenhum

consideradas para estabelecer uma certa veracidade da cena. O que parece sim ser considerado a todo tempo são as explosões constantes, destroços que povoam cada enquadramento, as mudanças extremas nos ângulos da câmera e na profundidade de campo, movimento incessante e vertiginoso, tudo com a clara intenção de afetar o espectador, estimular uma reação quase física no público



Figuras 24 e 25: Optimus Prime invade pelo teto o galpão onde Sam é mantido prisioneiro. Sua entrada é acompanhada por um sem número de detritos que povoam a tela. É como se o personagem caísse sobre o público. Fonte: DVD do filme.



Figuras 26 e 27: Segue-se à invasão de Optimus a entrada de Bumblebee, outro herói Autobot, atravessando uma parede em uma mudança de planos rápida, primeiro em um enquadramento mais fechado (onde mal se percebe o por que do show pirotécnico) e depois em um plano mais aberto. Tudo em meio a uma explosão espalhafatosa, cheia de fogo, luz e destroços. Fonte: DVD do filme.



Figuras 28 e 29: travelling seguindo a fuga de Mikaela (personagem interpretada por Megan Fox) e Leo (interpretado por Ramón Rodríguez), tudo em meio a mais explosões, mais destroços e muito movimento. Fonte: DVD do filme.



Figuras 30 e 31: mudanças muito rápidas de planos, mostrando mais um show pirotécnico por onde os personagens passam para tentar fugir. Fonte: DVD do filme.



Figuras 32 e 33: mais uma alteração drástica e repentina de enquadramento: o quadro passa de um plano americano lateral que mostra Leo e Mikaela escapando de uma explosão para uma vista inferior total de Optimus Prime se preparando para um salto. Fonte: DVD do filme.



Figuras 34 e 35: outra mudança radical no enquadramento: primeiro o ponto de vista é totalmente superior, mostrando Optimus atirando nos vilões; logo em seguida no quadro seguinte, um plano geral mostrando o herói enfrentando seus inimigos. Há nesse momento ainda uma mudança no ritmo do tempo com o uso de câmera lenta. Fonte: DVD do filme.



Figuras 36 e 37: a cena sai do interior do galpão. A batalha continua agora em externa, com Megatron sendo atirado para fora do prédio, destruindo uma parede e quase caindo sobre Bumblebee (que aparece agora do lado de fora do prédio) em sua forma automobilística. Fonte: DVD do filme.



Figura 38: Sam aparece em quadro fechado sendo resgatado por Optimus Prime que aparece repentinamente como um caminhão do lado de fora do galpão. Fonte: DVD do filme.



Figuras 39 e 40: outra mudança repentina de enquadramento: Bumblebee surge em meio a uma nuvem de poeira para resgatar Leo e Mikaela em um plano geral. Fonte: DVD do filme.



Figuras 41 e 42: outra mudança de cenário: a cena passa de um ambiente industrial para uma autoestrada em meio a uma floresta. Várias cortes rápidos mostrando Optimus de três ângulos diferentes fugindo com Sam. Fonte: DVD do filme.



Figuras 43 e 44: nova mudança de cenário: Optimus sai da autoestrada e entra no que parece ser uma estrada de terra, no meio da floresta. Nesse momento Megatron retorna à cena e ataca o herói novamente. Fonte: DVD do filme.



Figuras 45 e 46: a batalha continua com os dois inimigos se engalfinhando em um travelling lateral cortado rapidamente pela fuga de Sam. A presença das árvores intensificam a sensação de movimento, criando camadas e mais camadas de elementos entre a tela e o espectador. Fonte: DVD do filme.



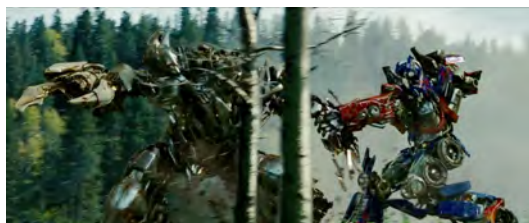
Figuras 47 e 48: a cena volta para o travelling rapidamente, logo cortando para uma visão mais próxima dos dois rolando no chão. Muitos detritos voam em direção à tela, tornando a cena quase que abstrata. Fonte: DVD do filme.



Figuras 49 e 50: cortes rápidos, mostrando primeiro Sam observando a batalha e depois Optimus se levantando e erguendo uma árvore para acertar o vilão. Fonte: DVD do filme.



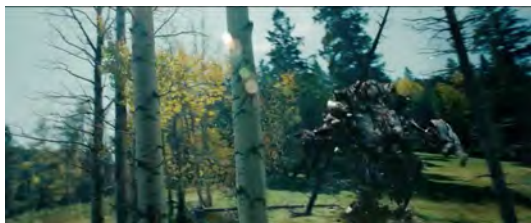
Figuras 51 e 52: outro corte rápido mostrando os detritos da árvore caindo em Sam, escondido entre as árvores. Mais um corte e o ponto de vista muda para uma visão superior da cena. Além do ponto de vista o próprio ritmo se altera no uso novamente da câmera lenta. Fonte: DVD do filme.



Figuras 53 e 54: mais um travelling, seguindo o desenrolar da luta. Os personagens trocam a todo tempo de posição, girando um em torno do outro. Destacam-se as diversas árvores que se interpõem entre o público e os dois personagens, criando uma camada que separa a ação dos espectadores e os coloca na mesma posição do personagem Sam: como um observador passivo do conflito. Fonte: DVD do filme.



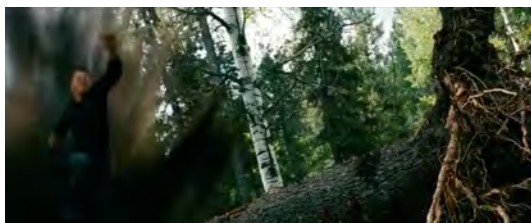
Figuras 55 e 56: a cena volta ao travelling lateral até voltar em corte para Sam. Fonte: DVD do filme.



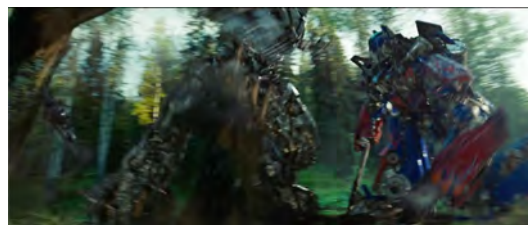
Figuras 57 e 58: cortes rápidos destacando a chegada de mais dois Decepticons: Grindor, que pode assumir a forma de um helicóptero CH-53 Super Sea Stallion, e Starscream, que pode se transformar em um avião de combate F-22 Raptor. Fonte: DVD do filme.



Figuras 59 e 60: a cena volta para um travelling em plano bem aberto, mostrando os robôs perseguindo Sam. Fonte: DVD do filme.



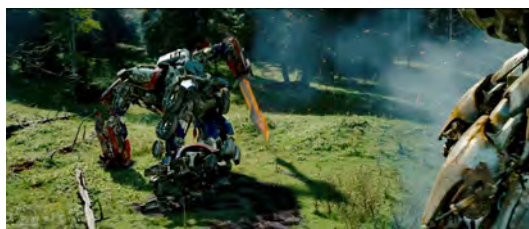
Figuras 61 e 62: a luta gera destruição, com vários estilhaços, sujeira e todo tipo de elemento que povoam a tela e quase atingem Sam em um plano muito rápido. Mais um corte e voltamos a ver a luta dos robôs. Fonte: DVD do filme.



Figuras 63 e 64: outro plano rápido mostra Sam observando a batalha impotente. O personagem novamente cumpre o mesmo papel do público, que observa a tudo sem poder interferir, estando apenas sujeito a toda gama de estímulos sensoriais. Fonte: DVD do filme.



Figura 65: Optimus é violentamente atingido. Um líquido viscoso é espirrado da sua boca, algo entre algum tipo de sangue ou óleo, junto com diversos pedaços de metal e o que parecem ser peças. Tudo isso em câmera lenta, efeito que parece enfatizar a dramaticidade da cena. Fonte: DVD do filme.



Figuras 66 e 67: um corte rápido mostra Sam gritando o nome de Optimus, que rapidamente aparece tentando desesperadamente se erguer no plano seguinte. Fonte: DVD do filme.



Figuras 68 e 69: a câmera, sempre em movimento, gira em torno do herói enquanto ele é atingido pelos Decepticons. Fonte: DVD do filme.



Figura 70: em um plano geral Optimus é arremessado longe pelo tiro de Megatron. Quase não se percebe Sam na parte inferior do quadro, onde é quase atingido pelo corpo gigante do herói. Fonte: DVD do filme.



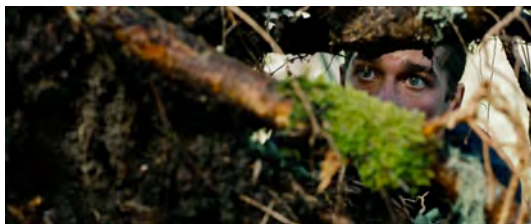
Figuras 71 e 72: cortes rápidos denota um paralelo entre Optimus combalido, quase derrotado, e Sam apavorado com toda a situação, isso por meio de dois planos mais fechados, um mostrando o herói em close-up e o outro Sam tentando se esconder novamente. Fonte: DVD do filme.



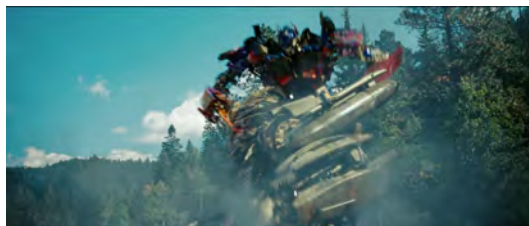
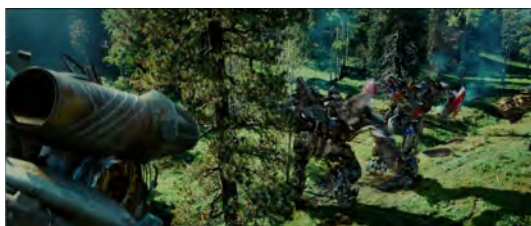
Figuras 73 e 74: Optimus se ergue sob os gritos de Sam mandando ele se levantar. Sam quase é atingido novamente pela luta que se reinicia. Fonte: DVD do filme.



Figuras 75 e 76: a luta recomeça e a câmera passa a se mover ainda mais freneticamente, tentando acompanhar o ritmo dos robôs. Ela sobe, desce, move-se livremente, ora mostrando Optimus atacando os Decepticons, ora mostrando Sam tentando desesperadamente se esconder. Tudo em um enquadramento aberto, sobrecarregado de informações sensoriais e funcionando dentro de um plano contínuo. Fonte: DVD do filme.



Figuras 77 e 78: um novo corte mostra Sam novamente escondido por detrás do que parece ser uma raiz de árvore, assumindo novamente o papel de observador da batalha. A câmera continua se movendo livremente pela cena. Por um momento Optimus parece dominar a batalha. Fonte: DVD do filme.



Figuras 79 e 80: plano aberto novamente, agora em uma vista superior. Vemos Grindor se posicionando para atacar em uma visão quase subjetiva. No mesmo plano Optimus ataca o robô, subindo em suas costas. Em um corte rápido vemos o herói se posicionando para destruí-lo. Fonte: DVD do filme.



Figuras 81 e 82: nova mudança no ritmo da cena com novamente o uso de câmera lenta, que enfatiza a cabeça de Grindor sendo despedaçada em milhares de fragmentos. Corte rápido, volta ao ritmo normal da cena em plano aberto, onde se mostra Optimus saltando do vilão e esse caindo inerte no chão. Fonte: DVD do filme.



Figuras 83 e 84: Optimus parece se distrair por um momento, procurando pelo protagonista do filme, Sam. Nesse momento é trespassado pela espada de Megatron. Novamente uma infinidade de fragmentos é atirada em direção à tela. Tudo é enquadrado de baixo para cima, como se visto pela visão de Sam. Fonte: DVD do filme.



Figuras 85 e 86: mudança novamente de enquadramento: agora temos um plano visto de cima. Além disso se faz uso mais uma vez da câmera lenta para conferir mais dramaticidade à derrota do herói.
Fonte: DVD do filme.



Figuras 87 e 88: em mais um corte vemos rapidamente Sam observando em close-up a queda de Optimus Prime. Novo corte e entramos em plano aberto com Megatron arrancando a lâmina do herói.
Fonte: DVD do filme.



Figuras 89 e 90: Optimus Prime cai inerte em câmera lenta, quase atingindo Sam. Aqui se faz uso peculiar da posição da câmera, girada em noventa graus. A cena se encerra com a derrota do herói.
Fonte: DVD do filme.

Como se pode perceber na cena analisada não se forma uma continuidade tão coerente de planos com a intenção de que o público entenda o desenrolar da cena. A intenção aqui é provocar esse público, sempre por meio de estímulos sensoriais espetaculares. Há uma clara busca pelo efeito imediato, pela reação desse público, o que supera em muito qualquer preocupação com uma continuidade mais ampla, tanto no nível de plano a plano quanto na narrativa geral da cena. É nesse sentido que Mathias Stork (2011) afirma que diversos filmes de cunho mais comercial em Hollywood sofrem nas últimas duas décadas, se não uma mudança radical, ao menos uma derivação da continuidade intensificada proposta por Bordwell. Segundo ele as produções das últimas duas décadas, em especial os filmes de ação, violariam princípios clássicos de encenação, trabalho de câmera e edição em favor de um espetáculo sensorial sem sentido, que procura impressionar, dominar e hipnotizar seu público. Não haveria portanto qualquer preocupação no desenvolvimento de uma lógica espaço-temporal ou coerência narrativa. Esses filmes tornam-se então, segundo ele, cada vez mais

rápidos, exagerados e hiperativos. Stork afirma que esse tipo de cinema não seria apenas uma questão de intensidade das técnicas clássicas do cinema hollywoodiano, como diria Bordwell, mas de perversão. O problema é que o autor define esse estilo como algo irremediavelmente negativo, colocando esse modelo de cinema como sendo essencialmente uma degradação do cinema hollywoodiano das décadas anteriores. Stork chaga a criar o termo *Chaos Cinema*, referindo-se a esse cinema de forma um tanto pejorativa.

Steven Shaviro (2011) também observou o que seria uma mudança ou pelo menos uma ramificação do que Bordwell chamou de continuidade intensificada. Esses filmes surgidos nos anos 2000 por nomes como Michael Bay, Tony Scott e Christopher Nolan seriam para ele um modelo diferente de cinema, ao qual o autor denominou de pós-continuidade. Contudo, ao contrário de Stork, Shaviro procurou considerar as virtudes desses filmes ao invés dos seus defeitos. O autor os observou como reflexos (ou resultados, dependendo do ponto de vista) de mudanças profundas de ordem tecnológica (o surgimento do universo digital e da Internet, por exemplo) e de condições socioeconômicas e políticas mais gerais (globalização, capitalismo neoliberal, etc.). Essas produções cinematográficas são então inseridas em um cenário extremamente conturbado. Assim como o indivíduo na modernidade, o indivíduo atual encontra-se em crise. E essa crise, além de perceptiva como na época do nascimento do cinema, parece se estender à sua própria identidade. Segundo Stuart Hall (2006) a identidade unificada, constante e estável tornou-se apenas uma ilusão em uma pós-modernidade de instabilidade e constantes mudanças. Essa instabilidade é reflexo de um capitalismo financeiro global, com seu implacável processo de acumulação, sua fragmentação de antigas formas de subjetividade e sua multiplicação de tecnologia de controle de percepção e sentimentos no nível mais íntimo do indivíduo contemporâneo. Por outro lado a globalização levou a uma interpolação das identidades nacionais, desintegrando-as gradativamente. A consequência disso, dentre outras coisas, é a hibridização dessas identidades. Tudo isso leva a um cenário propício ao desenvolvimento de novas expressões culturais, pautadas muitas vezes em uma linguagem fragmentada e, no caso do cinema, também ancorada no espetáculo sensorial de alguns filmes.

A questão narrativa nesses filmes não seria então uma questão de quantidade, de intensificação, como aponta Bordwell. Seria na verdade relativa à característica, à

forma como se formula essa narrativa. Nesse cenário regras de continuidade não são quebradas ou mesmo utilizadas sistematicamente. Elas são, antes de mais nada, ignoradas em favor do estímulo sensorial constante e intenso.

Filmes de pós-continuidade desenvolvem então estratégias que possam potencializar cada vez mais o espetáculo. Cenas de ação, por exemplo, são construídas por meio de câmeras trêmulas e em ângulos extremos ou mesmo impossíveis, tudo unido por cortes vertiginosamente rápidos. Configura-se então uma situação onde a própria continuidade do filme é quase quebrada e certamente desvalorizada, ou fragmentada e reduzida quase à incoerência. Toda gramática cinematográfica é abandonada. Se considerarmos a teoria do cinema clássica esse tipo de produção não deveria jamais funcionar, jamais deveria obter algum tipo de sucesso. Nesse sentido filmes como *Transformers* (BAY, 2007), por exemplo, são bombardeados por críticas negativas por parte da mídia especializada. Contudo um filme como esse, que custou por volta de US\$ 150.000.000 e arrecadou pelo mundo mais de US\$ 700.000.000²⁵ evidentemente funciona, pelo menos financeiramente.

É importante ressaltar que produções como *Transformers* (BAY, 2007) ou *Gamer* (NEVELDINE; TAYLOR, 2009) não dispensariam a continuidade clássica completamente. Elas apenas não a veriam como algo importante, como algo fundamental no decorrer do filme. Shaviro afirma que essa continuidade simplesmente não importa mais para diretores como Michael Bay. Em seus filmes e em outros similares a história serve apenas como sutura entre os vários e breves momentos de espetáculo sensorial intenso. As regras de continuidade continuam existindo, mas perderam sua sistematização e sua importância.

Bordwell afirma que a estabilização de relações entre espaço e tempo é crucial para o entendimento e articulação da narrativa de um filme. Shaviro, por sua vez, defende que em filmes de pós-continuidade acontece uma situação reversa, onde essa relação deixa de ser fundamental para o entendimento da narrativa. O espaço, segundo ele, é fixo e rígido em filmes de continuidade clássica, permanecendo sempre o mesmo, não importa o que aconteça na narrativa. Da mesma forma o tempo flui de forma contínua e linearmente, mesmo em momentos onde a cronologia é bagunçada por flashbacks,

²⁵ Dados aproximados obtidos do site IMDB. Para mais ver: http://www.imdb.com/title/tt0418279/business?ref_=tt_dt_bus Acesso em 28 ago. 2015.

por exemplo. Contudo, em filmes de pós-continuidade a situação é outra. Segundo ele, em produções como essas o público é exposto ao “espaço-tempo da física moderna e ao tempo de microintervalos e transformações que acontecem na velocidade da luz” (SHAVIRO, 2012). Essas características refletem aspectos próprios de uma sociedade capitalista globalizada e *high tech* atual.

O cinema de pós-continuidade se apresenta então em uma era chamada por Shaviro de pós-cinemática. São filmes produzidos em sintonia com uma época em que o cinema comercial precisou se reencontrar, se reconstruir em meio a diversas outras mídias que parecem gradativamente suplantam o seu sucesso. Segundo o autor o cinema viu a televisão tomar seu espaço como veículo cultural de natureza visual predominante em meados do século XX. A televisão por sua vez tem gradativamente cedido espaço para o computador e sua mídia gerada digitalmente e baseada em rede. Evidentemente o cinema continua produzindo filmes e, especificamente o cinema comercial, ainda continua lucrando enormemente com eles. Podemos perceber isso facilmente nas diversas salas de exibição lotadas por todo o mundo a cada lançamento de um novo filme *high concept*.

Contudo, aparentemente para que esse sucesso aconteça, percebe-se uma clara transformação no cinema dos últimos quinze a vinte anos, transitando de um processo predominantemente analógico para outro altamente digitalizado. Há portanto uma total adoção de tecnologias digitais na produção de filmes em Hollywood. E isso já acontece na década de 1990, em filmes como *Jurassic Park* (SPIELBERG, 1993), por exemplo, onde cria-se a possibilidade de produzir imagens foto-realísticas por meio de códigos binários. Laurent Jullier e Michael Marie (2009) afirmam que essa tecnologia permitiu que o cinema transitasse de um modelo de teatro (onde o quadro é como um palco) para um modelo de pintura (com o quadro podendo ser retocado infinitamente, possibilitando inclusive afastar esse quadro completamente da realidade que se encontra diante da objetiva). Seres criados inteiramente de forma digital como os velociraptors de *Jurassic Park* (SPIELBERG, 1993) (fig. 91), Gollum de *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (JACKSON, 2002) (fig. 92) ou Optimus Prime de *Transformers* (BAY, 2007) (fig. 93) interagem com personagens interpretados por atores de forma natural e realista, mesmo sendo compostos por códigos alfanuméricos. Mesmo cenas inteiras são produzidas em linguagem de

computador, compostas pela sobreposição do que Jullier/Marie chamam de “planos-telas” (fig. 96 a 100).



Figura 91: um *velociraptor* construído inteiramente por computação gráfica contracenando com um ator mirim real em *Jurassic Park* (SPIELBERG, 1993). Fonte: DVD do filme.



Figura 92: Gollum, personagem do filme *Senhor do Anéis: as duas torres* (JACKSON, 2002) também foi construído digitalmente e convive naturalmente com outros personagens interpretados por atores reais durante o filme. Fonte: DVD do filme.

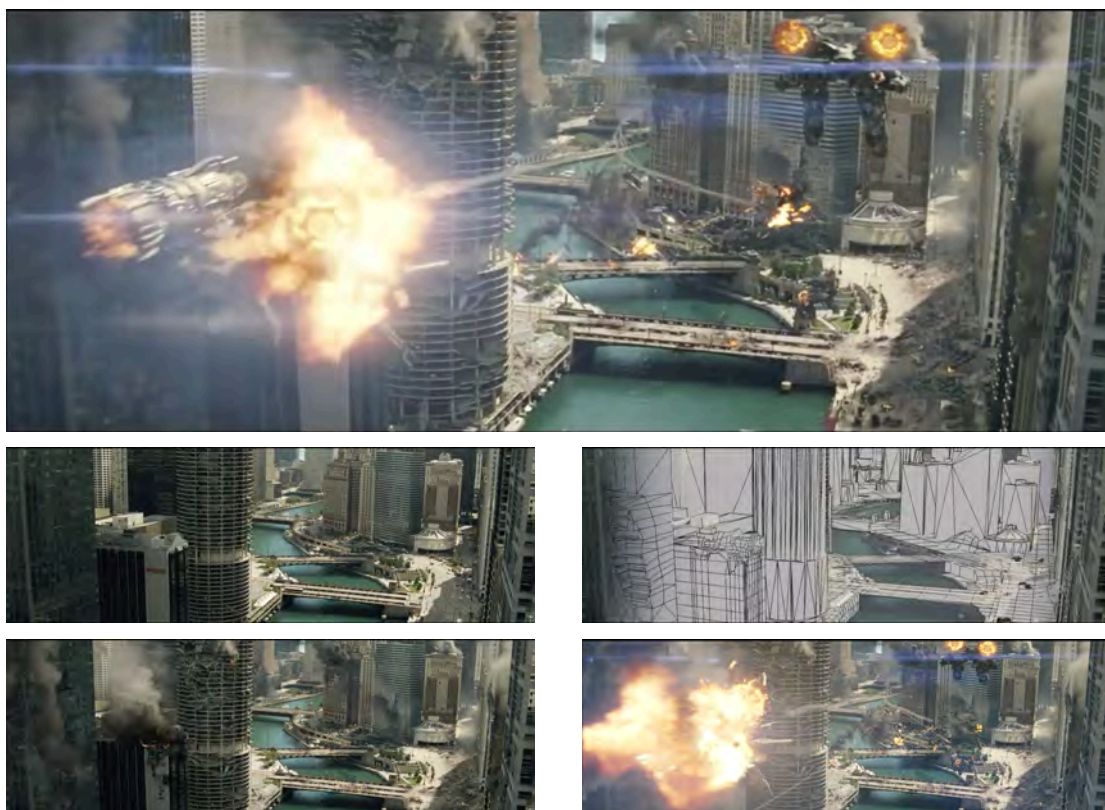


Figura 93: Optimus Prime e todos os robôs de Transformers (BAY, 2007) foram desenvolvidos completamente por computação gráfica. Mesmo assim, durante o decorrer do filme o público pode assistir a interação desses robôs com outros personagens reais, com o cenário e tudo que os cerca. Fonte: DVD do filme.



Figuras 94 e 95: cena do filme *Man of Steel* (SNYDER, 2013). Na figura 99 se vê como a cena é captada pelas câmeras utilizando um fundo inteiramente em chroma key. É interessante notar que nem mesmo a capa do personagem foi captada. Ao lado, na figura 100 temos a cena final, como foi vista no cinema, com o cenário inteiramente digital. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=T1m0ORVdsQc>. Acesso em 03 set. 2015.

Esse tipo de plano permite uma composição da cena sem limitação alguma. Diretores como Michael Bay optam a partir da década de 2000 por utilizar essa liberdade na edição muito mais para causar emoções fortes do que necessariamente para contar uma história. Esses diretores parecem portanto não investir tanto na construção de narrativas. Essa função narrativa em filmes de pós-continuidade se transformam então no que pode ser considerado um modo de interpretação, onde o espectador deve interpretar uma série distinta de imagens e compor uma sequência, para um modo executivo. Nesse caso os cortes na edição são utilizados para criar um ritmo que afeta o público o mais intensamente possível.



Figuras 96 a 100: cena do filme *Transformers: o lado oculto da Lua* (BAY, 2011) onde se desenrola uma imensa batalha em Chicago, Estados Unidos, causando danos maciços à cidade. Para potencializar a sensação de caos e destruição de prédios a cena foi toda construída por meio de computação gráfica, reconstruindo inclusive inteiramente a cidade digitalmente. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pygKPPYuvXg>. Acesso em 03 ago. 2015.

É interessante notar como esse ritmo em grande parte é determinado por uma extensa pesquisa, com uma imensa coleta de dados sobre o comportamento e a percepção do público. O nível e o tipo de excitação do espectador é determinado então por ferramentas utilizadas extensamente pelo marketing, que identificam mais precisamente a melhor forma de afetá-los. Os choques em um filme são instrumentalizados para causar o máximo possível de efeito no espectador. Se desenvolve consequentemente um tipo de cinema que tenta se aproximar cada vez mais da otimização da atenção fisiológica mental. Surge o que Shaviro chama de neurocinema, o que acelera um processo começado em Hollywood da década de 1970 com a eliminação progressiva de qualquer tipo de subjetividade em prol da pura sensação.

Outro ponto interessante a se destacar em filmes onde seres ou mesmo planos inteiros são produzidos de forma digital é a tentativa de produzir afeto no espectador através da sensação de realidade provocada pelo que Hal Foster (2014) chama de efeitos de

real. Seres criados digitalmente como os dinossauros de *Jurassic Park* (SPIELBERG, 1997) ou os robôs de *Transformers* (BAY, 2007) são obviamente reconhecidos pelo público como sendo apenas virtuais, não existindo em seu próprio universo. Contudo ele se deixa afetar por esses seres, tomando seu movimento, sua presença e, especialmente, o estímulo sensorial extremo que ele provoca como algo real, factível. Quando o *velociraptor* de *Jurassic Park*, por exemplo, surge na projeção, praticamente todos os espectadores tem plena consciência de que não se trata de um monstro real. No entanto esse mesmo monstro tenta a todo tempo convencer esses espectadores de sua existência. E isso acontece por meio dos movimentos que ele faz, dos sons que ele emite (mesmo que esses não tenham referência alguma com a realidade), sua pele extremamente detalhada, etc. Quando o réptil pré-histórico faz um movimento brusco, ataca algum personagem ou mesmo pula na direção da tela provoca reações no público que chegam mesmo a respostas físicas tais como o remexer nervoso na cadeira do cinema. Segundo Hal Foster (2014) para que isso aconteça o realismo desse tipo de filme (assim como todo realismo contemporâneo) passa a operar por impressões de realidade ao invés da mimetização do real.

Para que possamos melhor entender essas impressões de realidade propõe-se observar um dos trabalhos do artista contemporâneo Robert Longo, desenvolvido entre 1982 e 1983: *Now Everybody* (for R. W. Fassbinder) (fig. 101 e 102). A obra, analisada por Hal Foster (1996), é composta por um conjunto de quatro painéis dispostos lado a lado e uma figura masculina moldada em bronze logo à frente. Nos painéis há uma imagem desenhada em carvão retratando de forma realista e aparentemente documental uma paisagem devastada de Beirute. É justamente esse caráter “aparentemente documental” que interessa nesse momento. A imagem, apesar de parecer realmente representar algum lugar da cidade de Beirute, na verdade é composta por quatro imagens diferentes, amalgamadas pelo desenho do artista. Segundo Foster (1996) a representação é aceita como “real” pelo público por ser construída segundo códigos do que parece ser uma verdade documental. O cenário é comum ao que se acredita que seria visto em uma imagem de Beirute destruída pelo que parece ser um conflito.



Figura 101. Vista frontal da obra de Robert Longo. LONGO, Robert. **Now Everybody (for R. W. Fassbinder)**. Quatro painéis desenhados com carvão, grafite e caneta sobre papel; 244 x 488 cm; escultura em bronze: 200 x 71 x 114 cm. Fonte: <http://www.robertlongo.com/portfolios/1029/works/32541>. Acesso em 20 out. 2015.



Figura 102. Vista lateral da obra de Robert Longo. LONGO, Robert. **Now Everybody (for R. W. Fassbinder)**. Quatro painéis desenhados com carvão, grafite e caneta sobre papel; 244 x 488 cm; escultura em bronze: 200 x 71 x 114 cm. Fonte: <http://www.robertlongo.com/portfolios/1029/works/32541>. Acesso em 20 out. 2015.

Poderíamos traçar um paralelo aqui dessa imagem de “Beirute” com a cidade de Chicago que aparece no terceiro filme da trilogia *Transformers* (2011), inteiramente reconstruída digitalmente (fig. 96 a 100). Apesar de parecer real ao público, os prédios e sua destruição são também fictícios, desenvolvidos em linguagem binária por meio de softwares de modelagem tridimensional. Contudo, nesse caso, a cidade digital apenas mimetiza (mesmo que nos mínimos detalhes) a Chicago real. O público então aceita o local naturalmente como algo “real” pela simples coincidência visual absoluta entre as duas.

Por outro lado a destruição que cai sobre ela é diferente. Ela não é mimetizada e nem muito menos acontece realmente. No entanto em filmes como esse os efeitos especiais extremamente avançados, especialmente relativos àqueles produzidos digitalmente, tentam a todo tempo construir ilusões tão verossimilhantes que acabam confundindo o público quanto à realidade da cena. Nesse caso então mesmo as naves agressoras (que não tem ligação alguma com a realidade) tem massa, textura, movimento, interferem no ambiente a sua volta, destroem os prédios, produzem destroços, fogo, fumaça, etc. A cena é então aceita pelo espectador muito mais por uma impressão de realidade às quais ele é submetido do que por simples mimetização da realidade.

Podemos falar aqui também dos robôs presentes em todos os filmes *Transformers*. *Bumblebee* (fig. 103 e 104), por exemplo, é um dos personagens de maior destaque no primeiro filme da série. Em sua forma automotiva Bumblebee nada mais é do que uma versão modificada de um Chevrolet Camaro 2009 (fig. 103). Por outro lado quando o personagem se transforma em robô (fig. 103) perde muito da referência com algo real, tornando-se algo semelhante ao que Baldrilard (1991) chama de hiper-real. Nesse sentido há a geração de modelos de um real sem origem nem realidade. O real é produzido, segundo o autor, a partir de matrizes e de memórias, de modelos e de comandos.

Bumblebee é gerado em softwares de modelagem tridimensional, não existindo no mundo real. Tem formas humanoides: possui dois braços, duas pernas, um tronco e uma cabeça. Contudo as formas são exageradas, seu tamanho é imenso, as proporções não correspondem ao normal. Podem ser percebidas algumas referências ao carro do qual se origina (peças e partes visíveis como rodas ou a carenagem do automóvel) e

associações visuais com um zangão, tradução literal do nome do personagem (os olhos grandes, combinação de cores e as portas nas costas, lembrando asas do inseto). Contudo tudo se perde em um emaranhado de elementos visuais. Quando se move são tantos em seu corpo que fica difícil determinar exatamente esse movimento, sua postura, etc. Combinados aos movimentos frenéticos próprios do filme fica difícil acompanhar o personagem, se ater a todos os detalhes e determinar uma natureza real ou irreal para *Bumblebee*. Contudo a todo tempo ele tenta parecer real, interfere no universo à sua volta interagindo com outros personagens, danificando objetos, movendo-se pelo ambiente, etc. Tudo isso ajuda o público a aceitar *Bumblebee* como algo real e se deixar afetar por ele.



Figura 103. Bumblebee em sua principal forma automobilística no filme Transformers (BAY, 2011): um Chevrolet Camaro modificado modelo 2009. Após o filme a marca lançou esse modelo para comercialização. Fonte: DVD do filme.



Figura 104. Bumblebee em sua forma robótica. Disponível em <https://www.maximumwallhd.com/pt/pictures/filmes/107715-bumblebee-robo-amarelo-transformers/> Acesso em 8 nov. 2015.

Por outro lado Hal Foster defende a realidade contemporânea na arte também como um encontro com uma realidade traumática. O realismo torna-se um evento de trauma e a representação se agrava para um evento traumático. Essa arte passa então da contemplação e experiência para uma força de interrupção sob o espectador. Segundo o autor desenvolve-se também um realismo extremo, onde os eventos são expressos com a menor intervenção e mediação simbólica possível, o que acaba provocando sensações fortes no espectador, tais como repulsa, desgosto ou mesmo horror. A obra de arte torna-se real na medida em que consegue provocar “efeitos sensuais e afetivos parecidos ou idênticos aos encontros extremos e chocantes com os limites da realidade em que o próprio sujeito é colocado em questão” (FOSTER, 1996).

No caso dos filmes aqui analisados é óbvio que a realidade não é apresentada exatamente como no universo do público. É evidente que robôs gigantes não andam destruindo prédios por aí (como é comum em qualquer uma das diversas batalhas da trilogia inicial de *Transformers*). É então por meio de efeitos de real e estímulos sensoriais que o público é afetado por impressões paralelas ao que esse consideraria como real. Contudo tudo isso em uma intensidade extrema: imagens saturadas, edição frenética, sons exagerados, tudo em um nível radicalmente alto. O filme parece tentar criar uma “realidade traumática” própria. Dessa forma acontece em filmes de pós-continuidade algo semelhante (ou no mínimo paralelo) ao que Foster considera como uma estética de choque comum à arte contemporânea. Nesse tipo de estética o efeito sensível e afetivo da obra (isso tanto em obras de artistas como Robert Longo quanto em filmes do diretor Michael Bay) se sobrepõe à própria significação do conteúdo representado. Desenvolve então um “real” exagerado, que parece querer sensibilizar o espectador por meio do extremo, que quer parecer real por “efeitos de real” exagerados.

Retomando novamente à obra de Robert Longo, podemos destacar nela outra característica que pode ser também relacionada ao cinema: a forma como a partir de uma superfície bidimensional (o conjunto de painéis com o desenho em carvão) parece se projetar para o espaço do espectador uma figura tridimensional (a escultura em bronze). Posicionada fora da imagem e tomando o espaço do público, a figura em tamanho real de um homem parece tentar escapar da destruição representada atrás dele. Contudo sua postura curvada passa uma ideia de que ele tenha sido alvejado, provavelmente baleado. O gesto dramático, violento e a projeção da figura para o espaço real parece querer envolver o espectador na cena bidimensional de desolação dos painéis (figuras 101 e 102). É interessante como essa observação pode ser transposta ao cinema espetacular de pós-continuidade atual. Além do uso de uma linguagem primordialmente espetacular, que procura afetar a todo tempo o espectador, esse tipo de filme tenta por meio da tecnologia envolver sensorialmente o público na ação que é projetada na tela. A projeção tridimensional e o som cada vez mais complexo e imersivo são recursos que circundam o espectador e o convidam a se entregar a toda uma gama de afetos sensoriais intensos. Assim como na obra de Longo, um filme como *Transformers* (BAY, 2007), projetado em um cinema com tecnologia de projeção 3D, parece não se restringir mais ao espaço da tela somente.

Ao mesmo tempo em que propõe ao público um mergulho no espetáculo por meio de profundidades de campo extremas, o filme tenta envolver esse mesmo público por meio da tridimensionalidade das imagens e dos ambientes sonoros criados por meio de tecnologia, tais como a *surround*, por exemplo.

Nessa tentativa constante de envolver o espectador e fazer com que esse seja afetado o mais intensamente possível pelos estímulos que o filme lhe propõe, o cinema de pós-continuidade desenvolve diversas estratégias de imersão intensa. Uma das mais interessantes tem relação direta com um meio pós-cinemático que por sua vez, acaba exercendo forte influência na linguagem do cinema de pós-continuidade atual: o universo dos videogames. Shaviro (2010) analisa essa relação entre jogos eletrônicos contemporâneos e o cinema no filme *Gamer*, dirigido por Mark Neveldine e Brian Taylor e lançado em 2009. A influência nesse caso é evidente no próprio roteiro do filme ao referenciar o universo de jogos em rede, especialmente os chamados MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games). O filme se divide basicamente em dois jogos eletrônicos: um chamado *Slayer*, onde pessoas conduzem avatares reais (condenados por crimes que trocam a prisão por uma possibilidade remota de liberdade) por meio de um tipo de controle mental em jogos semelhantes aos jogos de tiro em primeira pessoa de hoje; e outro chamado *Society*, onde os jogadores controlam também humanos reais (nesse caso pessoas que optam pelo controle em troca de pagamento) utilizando o mesmo método de *Slayer*, só que agora em um jogo de simulação de vida real. Essa relação óbvia entre o roteiro *Gamer* e os jogos eletrônicos é interessante e importante, mas o que mais importa aqui gira em torno da linguagem do filme, especialmente a visual. Em jogos de tiro como os da série *Call of Duty* (ACTIVISION, 2003) ou *Battlefield* (ELECTRONIC ARTS, 2002) a visão em primeira pessoa e subjetiva (fig. 105 e 106) potencializam o envolvimento e identificação do jogador. Esse tipo de visão aumenta ainda a sensação de movimento e ação durante a interação com o jogo. O movimento está diretamente associado com o ponto de vista e com ações motoras do personagem controlado pelo jogador, tais como o movimento pelo cenário e o disparar de uma arma.

No cinema, por outro lado, esse tipo de ponto de vista é um tanto raro, reservado geralmente a situações de estranhamento ou indefinição da identidade do personagem. Isso pode ser explicado pelo fato de que o espectador de um filme, ao contrário de um usuário de videogame, não passa mesmo de um espectador. Ele não pode interferir no

andamento do filme, não pode influenciar no movimento dos personagens. Em um jogo eletrônico o andamento do jogo depende necessariamente da interferência do jogador. Em um filme, por mais identificado que o espectador esteja com as cenas e mais envolvido com a ação que acontece na tela, o andamento das coisas acontece independentemente do que ele faça (ou não faça). Em *Transformers: o lado oculto da Lua* há um breve momento em que se explora o ponto de vista em primeira pessoa (fig. 107 e 108) de forma semelhante aos jogos de videogame. Contudo essa semelhança fica apenas no visual, já que o público não pode fazer nada além de assistir à cena. Isso fica claro também na forma como o espaço é pensado nos dois tipos de mídia: nos jogos eletrônicos esse espaço é inteiramente produzido e completamente explorável. Um jogador pode escolher seguir em frente ou dar meia volta e explorar um determinado cenário. Em um filme isso não é possível. O cinema é um recorte do real. Nesse caso o espaço é necessariamente fragmentado, sendo escolhido conforme enquadramento e montagem. E esse enquadramento independe na maioria das vezes do ponto de vista do protagonista.



Figuras 105 e 106: visão típica dos jogos de tiro em primeira pessoa. Nesse caso tem-se cenas do jogo *Battlefield 4* (ELECTRONIC ARTS, 2013) onde se vê a mão do personagem controlado pelo jogador carregando suas armas. Fonte: <http://www.gamespot.com/battlefield-4/images/>. Acesso em 30 ago. 2015.



Figuras 107 e 108: essa é uma das poucas cenas em que se faz uso do ponto de vista em primeira pessoa no cinema de pós-continuidade. Nesse curtíssimo plano (2"17"), extraído do filme *Transformers: o lado oculto da Lua*, há claramente uma referência direta aos jogos de tiro já citados, onde um soldado atira seguidamente contra os robôs. Vemos apenas sua mão segurando a arma, como se a câmera estivesse nos olhos do atirador. Fonte: DVD do filme.

Por outro lado o cinema de pós-continuidade tenta estimular o público de seus filmes a se envolver na ação que se apresenta a todo tempo e em alta intensidade. Uma das

formas encontradas por Michael Bay, Nevelandine/Taylor, Paul Greengrass e outros diretores é a edição frenética de suas cenas. Isso, segundo Shaviro (2010), evita que o filme torne-se a qualquer momento contemplativo. Provoca o público constantemente a se envolver quase que fisicamente com o que acontece na tela. Por outro lado, esses mesmos diretores tentam estimular o envolvimento do público pelo ponto de vista adotado em seus filmes de pós-continuidade, especialmente nas cenas mais agitadas. Essas produções geralmente não fazem uso da câmera subjetiva, tão comum aos jogos eletrônicos de tiro. Como se viu anteriormente esse tipo de perspectiva dificilmente funcionaria no cinema. Ao invés disso diretores de pós-continuidade optam por colocar o espectador como testemunha próximas da ação, quase que inseridos em meio às explosões e lutas que se desenrolam no filme. No lugar da primeira pessoa eles usam uma câmera nervosa, inquieta, sempre se movimentando pelo cenário e quase sempre acompanhando o espetáculo de perto, colocando o público praticamente no local da ação. Não vemos o ponto de vista subjetivo dos personagens, mas os vemos objetivamente, quase sempre de perto, executando o movimento, agindo intensamente. É como se essa câmera se tornasse um corpo e esse corpo fizesse o papel do público, sempre o posicionado no meio da ação. Em alguns casos isso se torna ainda mais evidente: na cena analisada anteriormente por exemplo, em especial na sequência de luta entre Optimus e os Decepticons (fig. 43 a 90) fica clara a posição do público, paralela à de Sam Witwicky. A todo tempo o protagonista é mostrado entre as árvores, assistindo impotente à luta. O espectador muitas vezes assiste a tudo como se estivesse ele também entre as árvores, ao lado de Sam.

Há claramente uma intenção constante dos filmes de pós-continuidade de envolver o espectador. Mas, como se viu aqui anteriormente, nem de longe esse envolvimento é com uma narrativa mais elaborada. A intenção de um diretor como Bay ao produzir filmes como os da trilogia *Transformers* não é contar uma boa história, com um bom roteiro e personagens aprofundados e bem desenvolvidos. Sua intenção é simplesmente promover um espetáculo de sensações, que provoquem reações no espectador a todo momento. Cada plano para o diretor torna-se então uma oportunidade de criar um espetáculo afetivo, de fazer com que o público se remexa na cadeira, influenciado pelos estímulos intensos que ele recebe.

E esse espetáculo se mostra perfeitamente alinhado com o cenário contemporâneo em que ele se insere. Esse ambiente se mostra, como já foi dito, hiper-acelerado, onde

praticamente todo e qualquer momento torna-se uma oportunidade de consumo. Caracteriza-se então sempre pelo excesso, seja esse excesso de produtos ou, principalmente, de estímulos sensoriais. Tudo passa rápido demais, torna-se obsoleto em uma velocidade vertiginosa em um constante fluxo de flashes. Nesse fluxo de mudanças, onde sempre surge uma “novidade” e o consumo é sempre imediato e quantitativo, a sociedade torna-se cada vez mais espetacularizada. Um cinema que se promove por meio de excessos de estímulos sensoriais, que investe em provocar reações imediatas no seu público parece então refletir e, ao mesmo tempo, inserir-se perfeitamente nesse contexto capitalista e neoliberal por natureza.

É nesse sentido de espetáculo sensorial que filmes de pós-continuidade parecem mostrar características marcantes de um outro modelo de cinema: o Cinema de Atrações dos primeiros vinte anos de história do cinema. Esse modelo sempre se apresentou em maior ou menor grau na história do cinema, especialmente em musicais, filmes de terror e outras produções voltadas ao estímulo sensorial. Contudo teve seu domínio marcado nos primeiros vinte anos de produções cinematográficas.

3.3 A PÓS-CONTINUIDADE COMO CINEMA DE ATRAÇÕES

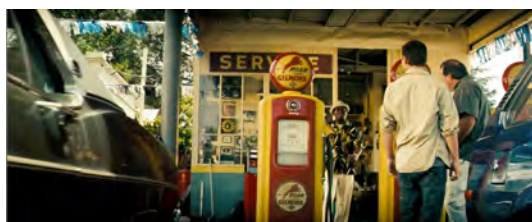
Percebe-se no Cinema de Atrações da virada do século XIX para o XX um caráter não narrativo fundamental, diferente do cinema que se tornaria dominante posteriormente. Como se falou antes, nesse período a história é essencialmente mostrada ao público, e não depende da interferência do que Gaudreault (2009) chamou de narrador subliminar (o qual se manifesta principalmente na montagem cinematográfica). Esse cinema apostava em uma estratégia essencialmente apresentativa, de interpelação direta com o público, onde suas cenas únicas, independentes e autossuficientes tentavam a todo tempo chamar a atenção do público. Flávia Cesarino Costa afirma, por exemplo, que uma das características mais marcantes do primeiro cinema era a “descontinuidade gritante entre planos e cenas na montagem dos filmes” (2005). Não havia portanto preocupação alguma com montagem de planos em sequência, de uma forma que essa sequência transmitisse de alguma forma algum sentido maior ao espectador. Antes de preocupar-se com uma história a ser contada, diretores como George Méliès preocupavam-se muito mais em causar espanto e outras reações extremas em seu público por meio de choques sensoriais intensos.

É na relação com a narrativa e nesse desejo de provocar reações no público por meio do espetáculo sensorial que se percebe um forte paralelo entre esse modelo de cinema da virada do século XIX para o século XX e o cinema de pós-continuidade contemporâneo. Assim como no primeiro cinema, a continuidade e a narrativa não são o foco de diretores como Michael Bay, por exemplo. Como se mostrou anteriormente o interesse dele é chocar as pessoas que assistem a seus filmes por meio de explosões constantes e cada vez mais intensas, cores extremamente saturadas, efeitos especiais espalhafatosos, uma sonorização exageradamente alta ou qualquer outro meio de estímulo que possa provocar seu público.

As histórias nesse tipo de filme mostram-se quase sempre simples e previsíveis, servindo apenas como pano de fundo para “atrações” pontuais que povoam suas produções. Essa simplicidade narrativa permite ao público desfrutar da miríade de estímulos aos quais ele é submetido no decorrer da projeção cinematográfica. Shaviro classificou esse filme como sendo de pós-continuidade em referência direta à forma como os diretores lidam despreocupadamente com a continuidade, tanto em um nível mais básico de plano a plano quanto em um nível mais geral de narrativa. Por outro lado, antes mesmo da continuidade tornar-se dominante nas produções cinematográficas, o cinema já produzia uma quantidade imensa de filmes. Esse cinema, classificado por Tom Gunning como Cinema de Atrações, poderia então talvez ser pensado como um cinema de “pré-continuidade”, paralelo ao cinema de ação surgido após os anos 2000.

Diretores marcantes do período de nascimento do cinema tais como George Méliès não faziam uso de montagem sistemática simplesmente pelo fato de que eles não viam necessidade disso. Como já se falou anteriormente, para eles um filme era uma espécie de espetáculo sensorial e provocativo que se resumia a apenas um momento independente. Esse tipo de concepção confere ao Cinema de Atrações uma lógica mais próxima de atrações populares da sua época, tais como globos da morte ou grandes montanhas-russas, do que do cinema narrativo mais contemplativo que se formaria depois. Essas atrações tinham um caráter eminentemente espetacular, estimulante. Esse caráter pode ser observado também nas produções cinematográficas de pós-continuidade atuais. Se observarmos filmes dirigidos por Michael Bay podemos encontrar neles algumas semelhanças entre esse modelo e os primeiros filmes produzidos na história. Nesses filmes cada plano parece ser idealizado como

uma forma intensa de tentar provocar sensorialmente seu público. Cores saturadas, alto contraste, explosões luminosas e barulhentas, movimento frenético, expansão e contração repentina do próprio tempo do filme (pelo uso de câmera lenta, por exemplo), músicas altas, enfim, quase tudo parece instigar o espectador a se remexer a todo tempo na poltrona do cinema. Na verdade, parece que Michael Bay não parece distinguir cenas de ação extrema das cenas mais banais (como uma simples frase dita por um personagem, por exemplo). Em todas, segundo Tony Zhou (2014), ele parece se esforçar para torná-las grandiosas, épicas e, principalmente, perturbadoras (fig. 109 a 111). Cada quadro de seus filmes parece ser pensado de forma a ter máximo de impacto sensorial possível. A preocupação de Michael Bay com efeitos provocativos e imediatos superam então qualquer tipo de preocupação com a narrativa, seja ela plano a plano ou em relação a narrativa como um todo.



Figuras 109 a 111: em *Transformers* (BAY, 2007) até mesmo uma cena completamente banal, em que o protagonista Sam e seu pai conhecem um vendedor de carro chamado Bob Bolívia (12^o32), Michael Bay utiliza de recursos (movimento da câmera, movimento do background, movimento dos personagens, movimento da câmera em contra-plongee, cores saturadas, etc.) que parecem tentar tornar a cena épica, muito maior do que a simples ação de conhecer um vendedor de carros.

Nesse ponto encontramos uma convergência um tanto evidente entre o Cinema de Atração de George Méliès e o cinema de pós-continuidade de Michael Bay. Percebe-se em ambos os casos uma tentativa constante de chocar o público, de estimulá-lo sensorialmente. No primeiro cinema havia uma preocupação em chamar a atenção do

espectador, de provocá-lo a todo tempo. E isso se dava por meio de truques fantasiosos e incríveis de Méliès, por meio do simples ineditismo da imagem em movimento dos Irmãos Lumière ou pela velocidade dos acontecimentos que se passavam em frente à câmera em algum outro filme da época. Era também frequente a interpolação direta do público. Méliès se dirigia ao espectador como se estivesse em um palco, realizando seus truques para uma plateia ao vivo.

Não havia portanto preocupação com a criação de uma narrativa aprofundada, mas sim em chamar a atenção do espectador. No cinema de pós-continuidade, por outro lado, há sim a criação de uma narrativa – mesmo que a mais rasa possível – e o consequente desenvolvimento de um universo diegético. Temos personagens que atuam sob um roteiro plano a plano, planos esses que são posteriormente montados para se obter uma narrativa. Contudo essa narrativa talvez seja a menor das preocupações em um filme de pós-continuidade.

O que importa nesse caso são os estímulos, o efeito imediato de cada explosão, de cada efeito visual complexo, de cada som intenso ou movimento frenético. O roteiro cumpre então o papel de moldura ou de sustentáculo para uma série de atrações sensoriais distribuídas pelo decorrer do filme, todas intercaladas por momentos de contemplação de uma história quase sempre primária, quase rudimentar e bastante previsível. Essa previsibilidade permite por sua vez que o espectador aproveite os momentos intensos de estímulo aos quais ele é submetido. É como se tivéssemos uma série de pequenos filmes do Cinema de Atrações agrupados em torno de uma narrativa nem um pouco complexa.

Ainda em relação ao público é interessante demarcar aqui o paralelo na relação entre o espectador e o cinema de pós-continuidade atual e a relação entre o espectador da virada do século XIX para o século XX e o Cinema de Atrações da época. O público dos primeiros filmes produzidos na história era o sujeito da modernidade, advindo de uma sociedade disciplinar fabril como a descrita no capítulo anterior. Era sujeitado então a hiperestímulos sensoriais até então nunca vistos.

O cinema surgia então na época como mais um desses estímulos intensos, uma atração espetacular que se somava a tantas outras, tais como montanhas russas ou globos da morte, por exemplo. O indivíduo moderno então estabelecia com os filmes

uma relação de assombro²⁶. Cumpriam dessa forma, segundo Jonathan Crary (2013), o duplo papel de servir como válvula de escape para o dia atarefado e repetitivo do sujeito moderno e, ao mesmo tempo, o de preparar esse mesmo sujeito para o ritmo cada vez mais acelerado da vida na época. Nesse caso o espectador ficava, segundo Tom Gunning (1989), sem palavras diante do simples movimento das imagens que se desenrolava diante dele.

Por outro lado hoje o espectador é outro. Assim como o indivíduo na modernidade, o indivíduo contemporâneo está sujeito a hiperestímulos intensos. Contudo a intensidade hoje é exponencialmente maior do que no princípio do século XX. Além disso esses hiperestímulos desenvolvem estratégias de controle mais etéreas, menos visíveis, que convidam e seduzem o indivíduo a experimentar a todo tempo toda essa gama de “atrações contemporâneas”. Surge então um bombardeio de estímulos intensos e ininterruptos, criando uma condição de excessos que parecem se interligar de alguma forma. Nesse contexto, como dito anteriormente, tudo parece não ter um fim, criando o que parece ser um feixe de energia sem fim: o trabalho, a formação, o entretenimento, tudo se relacionando de forma quase modular. O cinema de pós-continuidade parece então se inserir nesse mecanismo de sedução e consumo de estímulos extremamente intensos, tentando ao mesmo tempo se destacar e conquistar seu público.

Dessa forma se estabelece um cenário onde o espectador passa do indivíduo “boquiaberto”, tão comum ao Cinema de Atrações, para o indivíduo “exausto” pelo movimento ininterrupto do corpo, provocado pela incitação sensorial intensa e constante do cinema de pós-continuidade. Contudo, apesar dessa mudança, tanto o espectador do princípio do século quanto esse espectador do cinema de pós-continuidade contemporâneo conservam ao menos uma característica em comum: a preferência pelo espetáculo sensorial em detrimento da própria narrativa do filme.

Levando-se em conta essa questão dos estímulos intensos como direcionador desses filmes de pós-continuidade podemos afirmar que se configura então um cinema de momentos presentes, de “hiper-imediatos agora”. Nesse sentido Shaviri (2002)

²⁶ Os filmes da época do Cinema de Atrações desenvolviam o que Gunning chamou de estética do assombro (tradução livre do original em inglês *aesthetic of astonishment*). Para mais ver: GUNNING, Tom. *An aesthetic of astonishment: Early film and the (in)credulous spectator*. in: *Art and Text*, 34. Fall, 1989.

afirma que a ação de um filme desse tipo não se passa então exatamente em um período de tempo, mas como uma série de momentos exatos. Por outro lado, ao levantarmos novamente a questão de que os filmes produzidos no Cinema de Atrações não faziam uso de montagem cinematográfica. Consequentemente, representavam um passar do tempo que era equivalente ao do espectador. Não haviam intervalos de tempo nem de espaço, não havendo portanto fragmentação do decorrer do filme pela edição de planos previamente selecionados e dispostos em uma sequência lógica. O filme era um agora constante pelo simples fato de que o que acontecia na tela acontecia no decorrer de um tempo real e equivalente ao do público. É interessante notar que os “agoras” do cinema de pós-continuidade e do Cinema de Atrações podem ser explicados por motivos exatamente inversos: enquanto a edição vertiginosa da pós-continuidade provoca uma quase perda de sentido na cena e, em consequência, uma perda da percepção do tempo, no Cinema de Atrações a cena não era editada e toda a ação frenética se desenrolava no mesmo tempo do público.

É importante que se destaque também a necessidade que esses dois modelos de cinema têm de tentar envolver o público na ação que se desenrola na tela. Muitos dos filmes do Cinema de Atrações literalmente chamam a atenção a todo tempo do público por meio de piscadelas, de sinais, de cumprimentos, etc., todos voltados para o espectador, como em um palco de teatro (fig. 111). A pós-continuidade por sua vez se utiliza de uma câmera frenética, sempre em movimento e sempre próxima da ação, como se inserindo o público no meio do espetáculo. Inversamente a isso, é normal nesses filmes o ato de atirar na direção da tela objetos, personagens, destroços ou qualquer outra coisa que possa provocar o espectador. É como se a todo tempo o filme tentasse ultrapassar a barreira que separa o mundo fictício e entrar no mundo real do público. Configura-se um duplo movimento: o de tentar puxar o espectador para dentro da ação e, ao mesmo tempo, o de tentar romper a tela e cercá-lo por essa mesma ação. Contudo esse duplo movimento tem enfim o mesmo objetivo das produções do Cinema de Atrações: o de envolver o público o mais intensamente possível no que acontece no filme.



Figuras 112: em *Un homme de têtes* (MÉLIÈS, 1898) George Méliès acena para o público, se curva em agradecimento por aplausos que obviamente ele não pode ouvir. Mas o diretor/ator age como em um palco teatral, convidando o espectador a presenciar e se encantar com seus truques maravilhosos. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IKQRV4XKZt4>. Acesso em 02 set. 2015.

Por fim, esse cinema de pós-continuidade marcadamente espetacular e de características paralelas ao Cinema de Atrações, ganha força atualmente por refletir características próprias de sua época. Seu modelo de filme expressa uma mentalidade da contemporaneidade, um *zeitgeist*²⁷ atual, um espírito do tempo ao qual Omar Calabrese (1999) denominou de neobarroco. No próximo capítulo será analisado melhor o que é esse neobarroco proposto pelo autor, especialmente no que tange sua visualidade, e como ele se manifesta no cinema de pós-continuidade atual.

²⁷ Esse conceito de *zeitgeist* contemporâneo será melhor definido no capítulo seguinte.

4 O CINEMA NEOBARROCO DE ATRAÇÕES

4.1 DAVI DE BERNINI E OPTIMUS PRIME DE MICHAEL BAY

Gian Lorenzo Bernini foi um dos grandes nomes do barroco do século histórico. Entre os anos de 1623 e 1624 esculpiu em mármore uma de suas obras-primas: *Davi* (fig. 113), representado na famosa cena bíblica em que está prestes a arremessar uma pedra que atingirá fatalmente seu inimigo Golias. Retratada magistralmente pelo escultor, podemos perceber a dramaticidade e teatralidade da cena. Seu corpo se contorce em expressão de tensão e movimento iminente. Mesmo o tecido dobra-se e redobra-se independente do corpo do herói, ganhando expressividade própria com isso. Aqui o importante é o espetáculo e a ilusão do movimento. E isso é intensificado pela falta de um limite entre a obra e o universo que a circula, entre a fantasia e a realidade. Davi parece projetar-se para o universo do real, invadindo o mundo do espectador, envolvendo-o na energia e emoção do movimento proposto.



Figura 113. Davi esculpido magistralmente por Gian Lorenzo Bernini. BERNINI, Gian Lorenzo. **Davi (1623–24)**. Mármore. 170cm. Galeria Borghese, Roma. <http://freebeacon.com/blog/professors-and-the-classical-tradition/> Acesso em 10 de junho de 2014.

Ao retratar o herói bíblico, Bernini resume algumas das principais características do Barroco entre os séculos XVI e XVIII: a dobra como expressão, a teatralidade e o exagero, a instabilidade do movimento corporal, a tensão extrema, o desejo de ruptura entre realidade e ilusão e o prazer pelo simples exibicionismo do apuro técnico.

Agora se transferirmos nossa atenção a uma outra escultura, realizada contudo mais recentemente, podemos traçar alguns paralelos interessantes: Optimus Prime (fig. 114), personagem do filme *Transformers*, dirigido por Michael Bay, em 2007. Seu corpo é feito de bytes ao invés de mármore, mas apresenta virtuosismo técnico paralelo à obra de Bernini. Nele milhares de peças produzidas em softwares de modelagem tridimensional são conectadas para construir o corpo do robô nos seus mínimos detalhes. Seus movimentos, quase sempre teatrais, exagerados, parecem querer ultrapassar os limites da tela (principalmente através do uso de tecnologia de projeção 3D, tentando romper a delimitação entre o espetáculo ilusório e a realidade).



Figura 114. Cena do filme *Transformers* (2007), onde Optimus Prime assume uma postura heroica, exagerada, quase caricata. Optimus deixa claro apenas nesse gesto seu papel de herói no filme, de líder. Fonte: DVD do filme.

Parece um tanto absurdo compararmos a obra-prima de Bernini a um personagem tridimensional usado na indústria do entretenimento atual. Contudo as aproximações são muitas. Tanto nas próprias obras citadas e na relação que elas propõem com o espectador quanto no contexto em que elas foram construídas. É a partir dessas aproximações que pretende-se analisar o conceito de Neobarroco proposto por Omar Calabrese (1999), especialmente quando aplicado ao chamado cinema de pós-continuidade hollywoodiano. É interessante também pensarmos nos elementos comuns ao barroco histórico e o neobarroco proposto pelo autor. Por relação análoga entre esses períodos poderíamos afirmar que o filme *Transformers* seria uma manifestação do que Calabrese afirma ser uma cultura de nossa época²⁵.

²⁵ Calabrese afirma existir uma cultura específica de cada época. Essa estaria incrustada no conhecimento e na mentalidade de cada indivíduo inserido em determinada época sem que esses nem

4.2 O CONCEITO NEOBARROCO

Antes de mais nada é interessante notar que o neobarroco proposto por Calabrese não pode ser de forma alguma confundido com uma retomada integral do que teria sido o barroco compreendido entre o final do século XVI e início do século XVIII. Contudo, são notáveis as características paralelas entre os dois períodos, muitas delas utilizadas pelo autor como forma de descrever o neobarroco. Esse paralelismo se estende desde o cenário conturbado, instável e de mudanças profundas de ordem social, tecnológica e econômica, até a forma como essas mudanças influenciavam a construção de novas manifestações do saber em ambos os períodos. Segundo o próprio Calabrese (1999), para chamar de “barroco” a qualquer que seja o acontecimento cultural é preciso que se compare esse com o acontecimento historicamente definido como barroco. Dessa forma, para que possamos entender melhor o conceito neobarroco, propomos a seguir uma retomada das principais características do barroco entre o final do século XVI e início do século XVIII.

4.2.1 O barroco do século XVII

O barroco é o estilo de arte normalmente associado ao período compreendido entre o final do século XVI, o decorrer do século XVII e o princípio do século XVIII. Por sua grande extensão e sua marcante pluralidade, vamos nos ater aqui aos aspectos fundamentais do estilo, focando essencialmente naqueles que ressaltam um possível relacionamento estético desse período e a contemporaneidade²⁶.

Antes de mais nada é importante ressaltar o caráter de transição do Barroco, comprimido entre dois momentos da arte movidos essencialmente pela razão: o

se dessem conta disso. Além disso, ela se manifestaria em menor ou maior grau na obra de qualquer um desses indivíduos. Esse conceito defendido pelo autor pode também ser entendido como uma espécie de “espírito do tempo”, ou um *zeitgeist*, denominação essa melhor definida a frente, no próximo capítulo. Para saber mais sobre espírito do tempo, ver CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.

²⁶ Para melhor entender o período barroco entre o final do século XVI e início do século XVIII, suas principais características e, principalmente, a forma como esse se relacionava com ambiente conturbado em que ele surgiu recomenda-se a leitura de ARGAN, Giulio. **Imagem e persuasão: ensaios sobre o barroco**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Renascimento e o Neoclassicismo. Esse aspecto é apontado por Heinrich Wölfflin (1989) como fundamental para o entendimento do período. Nesse sentido o barroco seria então, segundo o autor, um período inevitável de irracionalidade compreendido entre a Renascença e o Iluminismo. Contudo, segundo Giulio Argan (2008), essa irracionalidade não era tão “irracional” assim. Essa irracionalidade era, ao contrário do que tenta parecer, completamente controlada, prevista, desejada. Desenvolvia-se dessa forma uma espécie de razão própria do barroco, uma razão pautada na artificialidade. Essa razão artificial do barroco se exprime de certa forma em uma das características mais marcantes do período: a forte aproximação desenvolvida na época entre a arte e a técnica.

As possibilidades que a técnica dispõe passam a ter cada vez mais valor para o artista barroco. Nesse sentido é interessante destacar um ponto que é sempre associado ao barroco histórico: os excessos. Esse gosto pelos excessos acontecia pelo simples fato de que era principalmente por meio deles que o artista podia demonstrar todo seu virtuosismo técnico ao público. O barroco se interessava então muito mais pelo exercício prático da técnica do que pela formulação teórica. Se valia então em muito dessa prática para se tornar uma arte voltada para a persuasão, onde desenvolvem-se técnicas de convencimento que procuram afetar o público, apelar para seus sentidos, para suas fantasias, procurando sempre o fascínio de seus espectadores.

Esse caráter eminentemente persuasivo e voltado para o afeto do público favoreceu então o desenvolvimento de uma arte barroca pautada no espetáculo. Nessa época, segundo Angela Ndalianis (2004), essa associação entre arte e espetáculo não era vista como algo degenerado ou estragado, como o seria no século posterior. Havia, na verdade, uma relação não só com o espetáculo, mas com o prazer, o divertimento e o entretenimento, tudo agindo em sinergia na relação com o público. Havia uma desejo marcante do artista barroco em encantar o público, fasciná-lo com seu próprio virtuosismo. E esse encantamento acontecia por diversos elementos estéticos próprios do barroco, que influíam (ou influenciavam) não só na arte mas em todos os níveis da sociedade, da moda à arquitetura, da música aos meios de entretenimento.

Uma dessas características a se destacar aqui é o gosto exacerbado do barroco pelo movimento. Heinrich Wölfflin (1989) sinaliza, por exemplo, a importância dada à sensação de devir, do “por acontecer”, da tensão e instabilidade e o decorrente desejo pelo movimento constante. Nesse sentido dá destaque à descentralização formal do

barroco, à composição rítmica e ao agrupamento aparentemente informal dos elementos, o que aumentaria a sensação de instabilidade em suas obras. Podemos comprovar essa obsessão pelo movimento especialmente em algumas das típicas manifestações barrocas da época, como na escultura ou nos imensos *trompe l'oeil*, por exemplo. Nos dois casos percebe-se uma recorrente aversão do artista a qualquer coisa que possa limitar sua composição, seja ela uma moldura ou uma linha que contorne suas figuras. Voltamos novamente dessa forma à questão do excesso no barroco. Segundo Omar Calabrese (1999) o excesso pressupõe ultrapassar o limite de um sistema percebido como fechado²⁷. Os artistas do período barroco parecem quase sempre querer ultrapassar qualquer coisa que possa limitar suas obras também pelo simples excesso de elementos em cada uma delas. Esses excessos tornaram-se então um fator recorrente e característico do barroco, cumprindo o duplo papel de mostrar todo o virtuosismo do artista e aumentar a tensão entre real e fictício, potencializando a sensação de movimento, tão desejada pelo artista da época.

Ainda quanto aos excessos no Barroco, Deleuze (1988) fala de uma “lei de extremo da matéria”, onde um máximo de matéria ocupa um mínimo de extensão. Para o autor esse acúmulo de massa faz com que o barroco se torne na verdade uma função operatória, e não uma essência. Nesse sentido o barroco seria o ato contínuo e eterno de dobrar e redobrar, curvar e recurvar ao infinito, o que naturalmente produz esse acúmulo de massa. Nesse caso essa matéria parece então expandir-se, forçar sua saída para o mundo, para fora dos limites da própria obra. Ao fazer isso ela parece tentar ultrapassar a todo tempo a barreira que separa o universo fictício da obra e invadir o espaço do real, relacionar-se com o público. O barroco se constitui em consequência disso uma arte de texturas, diferente da arte clássica, que é uma arte de estruturas.

Nesse sentido a proliferação de motivos e formas gera um acúmulo de matéria na obra de arte barroca. Segundo Wölfflin esse aglomerado cria o que ele denominou efeito de massa, onde a obra passa a ser percebida primeiramente como um todo e não em seus pormenores. O infinito número de detalhes é percebido muito mais como uma textura porosa em aparente movimento constante do que como vários elementos independentes. A natureza-morta pode ser evocada como um exemplo dessa arte de texturas. Os quadros nesse caso tornam-se então povoados de dobras, sejam elas nas

²⁷ Esses conceitos de excesso e limiar de um sistema serão retomados e melhor analisados mais a frente, no capítulo referente ao neobarroco.

roupagens, nas frutas, toalhas, cogumelos, nuvens, etc. Há uma proliferação de dobras, uma “saturação” esquizofrênica de elementos. Esse agregado de matéria forma então uma espécie de massa porosa e aparentemente fluida, ao mesmo tempo em que confere uma certa viscosidade às obras barrocas.

Por outro lado, forma também um corpo elástico, onde imperam forças compressivas e expansivas. O mecanismo da matéria no barroco seria então para Deleuze (1988) a mola. Essa, por sua vez, é expressão da sensação predominante de instabilidade constante no barroco. É como se tudo pulsasse em vida, como se tudo estivesse em um eterno ato de contrair e dilatar. Voltamos então à sensação de devir, do “por acontecer” observada por Wölfflin e, nesse mesmo sentido, à repulsa absoluta do artista barroco a qualquer limite que possa conter esse movimento. Há uma predileção pelo turbilhão nas formas representadas. Essas formas nutrem-se de novas turbulências, terminando em ainda mais turbilhões. A tendência é que a matéria “transborde” no espaço do público, torne-se fluida e invada sua realidade.

É interessante que ao tentar quebrar os limites da obra e povoar o espaço do público, a obra barroca acaba favorecendo uma outra característica fundamental à arte nesse período: o gosto pela ilusão. Nesse sentido, segundo Ndalians (2004), houve um rápido desenvolvimento científico no campo da ótica durante o século XVII, o que tensionou as fronteiras da percepção na época. Esses avanços proporcionaram uma revolução na forma como era percebida a realidade na época, interferindo em campos da ciência variados como filosofia, arte, ciência e matemática. Contudo foi no campo do entretenimento que esses novos conhecimentos foram mais difundidos.

Houve nessa época uma proliferação de máquinas que se valiam desse avanço para basicamente divertir as pessoas, misturando ciência e entretenimento. Nesse sentido a tecnologia no século XVII era vista como um espetáculo curioso (algo semelhante ao que aconteceria ao final do século XIX e princípio do século XX). Mas a ilusão proporcionada por essa tecnologia tinha um caráter fundamentalmente enciclopédico: ela era sempre explicada minuciosamente. A demonstração dos princípios racionais e científicos que permitiam a sua existência tinham então importância fundamental na atração. O universo fantástico de ilusões da ótica e a forma como ele era produzido tornou-se então veículo para demonstrar virtuosismo técnico, tecnológico e científico.

Por outro lado havia no barroco um vínculo profundo entre a arte e o prazer, divertimento e entretenimento proporcionados pelo espetáculo. A associação entre essa ciência ótica que se desenvolvia e que tanto servia para o entretenimento do povo na época e a arte barroca acabou sendo natural. Dispositivos óticos eram amplamente utilizados pelos artistas como meio de se reproduzir mais fielmente objetos tridimensionais para superfícies planas de forma extremamente convincente.

Além desses dispositivos, a matemática tornou-se também uma ferramenta igualmente essencial para as artes de representação. O *trompe l'oeil*, forma tipicamente barroca, se valia de conhecimentos científicos para proporcionar espetáculos ilusórios fantásticos ao público. Andrea Pozzo, por exemplo, pintou o teto da Igreja de Santo Inácio (fig. 115) tentando borrar a percepção de limite entre realidade e ilusão. Utiliza então o princípio do muro aberto, destruindo ilusoriamente a separação entre a arquitetura do espaço e a pintura e construindo efetivamente visões que se estendem além dela. O artista tenta criar ilusões que, segundo Ndalianis (2004), se caracterizam melhor como espaços representacionais onde o público é convidado a entrar, sugados por uma espécie de interação visual.

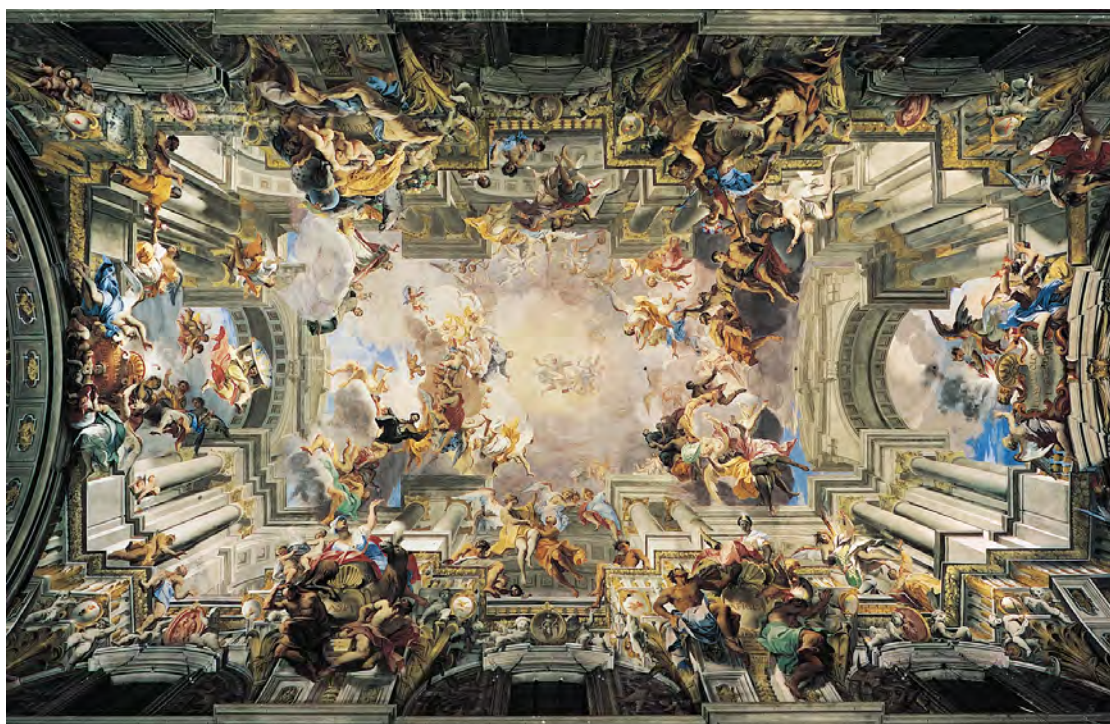


Figura 115. Afresco de Pozzo captado do que seria o ponto ideal dentro da Igreja onde a ilusão é potencializada ao máximo. POZZO, Andrea. **Apoteose de Santo Inácio (1685-1694)**. Afresco. Igreja de Santo Inácio de Loyola, Roma. Fonte: <http://mt-cultural.blogspot.com.br/> Acesso em 10 de junho de 2014.

A mimese se mostrava fundamental para que esses espaços funcionassem e afetassem o público. Contudo o artista barroco desenvolve uma relação nova entre a obra e o espectador. No barroco histórico a ilusão do espetáculo não diz respeito somente à mimetização exata de uma outra realidade, vista por sua vez de uma “janela” voltada a um mundo paralelo. No caso do *trompe l’oeil* barroco o que importava em primeiro lugar não era a imitação, mas a habilidade que a obra teria de afetar o público. Cria-se nesse período um novo tipo de conexão entre semelhança e ilusão. Nesse caso antes de mimetizar, as realidades alternativas criadas por Pozzo, por exemplo, pretendiam evocar emoções no público por meio dos exageros e de “realidades” alternativas, que refletiam a habilidade da imagem de reproduzir e, ao mesmo tempo, provocar uma impressão de sentidos e/ou emoções.

É interessante notar como a relação dinâmica entre o público e uma obra como a *Apoteose de Santo Inácio* de Pozzo reforçam também a proximidade entre a arte barroca e o entretenimento. No afresco há um ponto ideal na Igreja, logo abaixo da obra, onde o espectador deve se posicionar para que a ilusão possa ser percebida com mais intensidade. Contudo, esse espectador é estimulado a se mover pelo espaço da nave, observando a cada passo as distorções visuais provocadas pela mudança de perspectiva. Essas distorções não podem de forma alguma ser consideradas falhas. Pelo contrário, elas enfatizam a habilidade do artista em fazer a obra funcionar e, ao mesmo tempo, criam uma espécie de interação entre o espectador e a pintura, entrando e saindo da ilusão à medida em que se locomove. Esse, por sua vez, é colocado em uma relação ativa com o espetáculo através da participação em um tipo de jogo visual.

Essa proximidade com o entretenimento e com o espetáculo, além do caráter eminentemente persuasivo, o gosto marcante pelos excessos e pelo movimento intenso e constante, o interesse pelo público e suas preferências, a atenção dada ao virtuosismo técnico como meio de potencializar o espetáculo, enfim, tudo isso compunha as características mais relevantes ao barroco do período entre o final do século XVI e início do século XVIII. Todas elas viriam a se manifestar em maior ou menor grau em cada aspecto da sociedade e da cultura desse período. Contudo essas características não ficariam restritas a esse período. É nesse sentido que o barroco deixa de ser uma manifestação restrita a um determinado tempo somente e torna-se a manifestação de uma determinada forma de pensamento, a qual se apresentaria não só

no século XVII, mas também em outras épocas e lugares. Nesse sentido, no próximo capítulo o barroco será então analisado como um “ar do tempo” como proposto por Omar Calabrese. Será considerado principalmente como essa mentalidade se manifestaria na contemporaneidade e, principalmente, no cinema de entretenimento e espetacular atual.

4.2.1 O neobarroco como “espírito do nosso tempo”

Retomemos agora a obra de Robert Longo já citada anteriormente: *Now Everybody* (for R. W. Fassbinder) (fig. 101 e 102). Percebe-se nela um virtuosismo técnico claro em ambas as partes da obra, tanto nos painéis desenhados à carvão quanto na escultura em bronze. Por outro lado, há na obra uma preocupação clara do artista em afetar o público, envolvê-lo na cena dramática criada por ele. A cidade devastada representada nos painéis por meio de uma técnica apurada de carvão encontra-se vazia. O cenário completamente desolado e desértico convida quem observa a se envolver pelo que é mostrado. O apocalipse representado sugere dessa forma que todos, incluindo o espectador, estão de alguma forma envolvidos nele. É como se as pessoas que não estão presentes no desenho fossem aquelas que observam ou, por outro lado, como se elas fossem convidadas a preencher o espaço vazio. Esse envolvimento do público pela obra é potencializado ainda mais pela figura esculpida em bronze que parece tentar escapar dos painéis e se projetar no espaço real do espectador (fig. 105). Longo rompe então os limites que separam o universo da obra e invade o mundo do público. A moldura ainda existe nos painéis. Contudo, como muitas vezes acontecia no barroco histórico, é ignorada ou tensionada ao extremo, tudo em favor de uma interação maior com quem observa.

O artista desenvolve uma estética do choque (que parece tornar-se comum na arte e, principalmente, no entretenimento atual) onde o sensível e afetivo se sobrepõe ao significado apresentado. A pose dramática da figura em bronze reforça isso: uma pose contorcida, como se alvejada por um atirador oculto nos painéis. A cena é paralisada em seu momento mais significativo, mais dramático e mais afetivo. Torna-se então um contraponto violento aos painéis e mesmo ao público que a observa. Fica evidente então na obra de Longo um fascínio intenso pelo espetáculo.

Percebe-se a dramaticidade colocada pela narrativa proposta, além da sensação de

devir, de movimento por acontecer, paralisado em seu instante mais dramático. Por outro lado há também esse jogo com o real e o construto feito pelo artista, exposto principalmente nos painéis desenhados a partir de várias fotografias de paisagens reais. Falamos também da tentativa de envolver o público pela obra, rompendo os limites que a contêm e invadindo o espaço do público, ao mesmo tempo em que o convida a entrar no desenho. Somando isso a todas as características aqui determinadas para *Now Everybody* (for R. W. Fassbinder) podemos traçar um paralelo interessante entre essa obra e o que foi apresentado como fundamental ao barroco histórico. A partir dessa constatação talvez possamos então começar a entender o barroco como proposto por Omar Calabrese (1999).

O barroco se mostra, segundo o autor, como algo que ultrapassa os limites do tempo e espaço, se manifestando por diversas vezes na história e chegando mesmo à obra de um artista atual como Robert Longo. Dessa forma constitui uma mentalidade de época, uma espécie de *zeitgeist*. A expressão de origem alemã significa literalmente espírito do tempo e está normalmente associada ao filósofo Georg Wilhelm Friedrich Hegel e sua forma própria de pensar a história²⁸. O autor acreditava que cada período (*zeit*) específico no tempo teria seu próprio espírito (*geist*), sua própria mentalidade, seu próprio conjunto de ideias e conhecimentos que lhe seriam característicos. Dessa forma, ainda segundo Hegel, todas as pessoas de um determinado tempo estão sujeitos de alguma forma ao espírito desse tempo, ao que ele classifica como o espírito de sua época.

Calabrese também defende uma mentalidade de época, um *zeitgeist* contemporâneo. Segundo ele essa mentalidade entranha-se no pensamento do indivíduo atual, mesmo que inconscientemente, e manifesta-se em suas obras, em tudo que ele cria, em menor ou maior grau (CALABRESE, 1999). Cada um desses indivíduos possui dessa forma muito mais conhecimento do que aquilo que diz crer possuir. Esse conhecimento distingue então uma mentalidade de um determinado tempo das mentalidades de outros tempos. No entanto o autor nesse caso especifica qual tipo de mentalidade seria a que se manifesta hoje: para ele estaríamos convivendo com uma forma de pensar de características paralelas às bases da operatividade do sistema conceitual do barroco

²⁸ Para mais ver: MAGEE, Glen Alexander. *The Hegel dictionary*. Nova York: Continuum Books, 2010.

histórico. Manifestações na ciência contemporânea por exemplo, tais como a teoria do caos, são, segundo Calabrese, manifestações de uma mentalidade tipicamente barroca. Pode ser associado às teorias científicas, como as que dizem respeito a fenômenos de flutuação e turbulência²⁹, ou a um filme de ficção como *Transformers* (BAY, 2007), por exemplo, sendo ambos reflexos de uma orientação comum de gosto. Características marcantes no Neobarroco podem ser consideradas então reverberas de uma mentalidade Barroca. Essa mesma mentalidade teria se manifestado no século XVII, porém de uma forma evidentemente menos tecnológica.

Outros autores também perceberam essa relação entre a mentalidade atual e o barroco compreendido entre o final do século XVI . Citamos aqui Vilém Flusser (1983) como exemplo, para o qual haveria uma certa vacuidade no progresso atual que seria comparável à vacuidade observada no barroco. Segundo o autor “somos marcados pelo mesmo racionalismo sombrio (logicismo, informática, cibernética), e pelo mesmo irracionalismo mágico e fanático (mass media, ideologias fantasiosas)” (FLUSSER, 1983). O autor enxergava então semelhanças entre o nosso período e o barroco compreendido entre o final do século XVI e início do século XVIII, delimitando por outro lado divergências fundamentais entre eles. Para ele a sociedade barroca se desenvolvia sobre o palco e era marcada essencialmente pela teatralidade. A sociedade atual, pelo contrário, não tem a sua teatralidade ligada a nada. Flusser afirmava que a essa teatralidade nos serve então para despistar a nossa atenção e a do público do que realmente interessa. Ignorando qualquer tipo de julgamento de valor em relação ao barroco, fica claro que essa mentalidade seria algo que se manifesta não só no século XVII, mas também em outros períodos da história.

A partir então da constatação da relação entre esse espírito do tempo contemporâneo e o barroco do século XVII, Calabrese retoma o termo **Neobarroco** cunhado na década de 1970 pelo escritor e ensaísta cubano Severo Sarduy³⁰. Contudo, nesse caso,

²⁹Teorias como essas e várias outras semelhantes só seriam analisadas hoje por conta de um certo gosto comum que se estabelece no tempo e na sociedade. Existe, portanto, uma determinada mentalidade de época, e não outra, que favorece que isso aconteça. Para saber mais ver: CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.

³⁰ Severo Sarduy utiliza o termo ao referir-se a manifestações do estilo barroco em diversos níveis da cultura nas décadas de 1960 e 1970, principalmente na literatura latino-americana. Escritores como Jorge Luis Borges, Fernando del Paso, José Lezama Lima, Alejo Carpentier, Carlos Fuente e, claro, ele próprio fizeram parte de um boom literário que partiu da América Latina e chegou a diversas partes do mundo levando consigo características marcantes como a sensação de instabilidade constante, uma

Calabrese vai muito além, acreditando ser o barroco uma mentalidade que ultrapassa a cultura, se espalhando por todo o saber de uma determinada sociedade em um determinado período. Sendo assim, para Calabrese, o Neobarroco se define “na procura de formas – e na sua valorização – em que assistimos à perda da integridade, da globalidade, da sistematicidade ordenada em troca da instabilidade, da mutabilidade” (CALABRESE, 1999. p. 10).

A contemporaneidade seria então permeada por uma mentalidade de características tipicamente barrocas. Essa mentalidade, por sua vez, seria definida principalmente por 9 pares de características elencadas por Calabrese (1999). Essas características permitem, segundo o autor, uma “geografia de conceitos que nos ilustrarão tanto a unidade do gosto neobarroco como sua especificidade epocal” (CALABRESE, 1999). A seguir vamos analisar cada um desses pares para entender melhor esse tipo de pensamento de época atual proposto por Calabrese.

4.2.1.1 Ritmo e repetição

Os mais modernos meios de comunicação social já vêm presenciando a algum tempo a proliferação de objetos culturais que seguem um modelo estético baseado na repetição. Calabrese (1999) cita em seu texto como exemplos o cinema voltado para grandes públicos, o filme televisivo, os romances mais comerciais, os quadrinhos e a música contemporânea como frutos de uma tendência à repetição e otimização de trabalho. Essa repetição, segundo o autor, segue três parâmetros distintos, cada um deles com suas particularidades: (1) repetição como modo de produção em série a partir de uma matriz única (modelo esse próprio da industrialização); (2) repetição de mecanismos estruturais de generalização de produtos; (3) repetição como condição de consumo por parte do público de produtos de comunicação.

No primeiro caso se percebe uma simples estandardização, um mecanismo que permite a reprodução em série de um produto. Seguindo esse conceito, Calabrese

suprema artificialização dos textos, preocupação com simulacro, proliferação de significantes, uso do tema recorrente do labirinto, forte senso de virtuosismo, dentre outras, todas paralelas ao barroco que foi do final do século XVI ao início do século XVIII, principalmente na Europa. Para mais ver: SARDUY, Severo. El barroco y el neobarroco. In: MORENO, Cezar Fernandez. **America Latina en su literatura**. 17. ed. México: 2000. p. 167-183.

(1999) sugere um outro tipo de repetição: aquela que é feita a partir de um protótipo, mas que gera reproduções diferenciadas. Um exemplo disso são os livros *Crepúsculo* (2005, 2006 e 2007) da autora Stephanie Meyer. Tomando como partida o sucesso dessas publicações, outras publicações (tais como *Divergente*, de Veronica Roth ou *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins) foram lançadas sem ligação formal com a anterior, mas conservando diversos elementos estruturais em comum: romance adolescente de alguma forma proibido, triângulo amoroso, literatura de alguma forma fantástica, clima de aventura juvenil, rebeldia juvenil, etc.

No segundo caso temos um conceito que diz respeito a um nível mais profundo do produto, o seu nível estrutural. Diversos produtos repetitivos não são, na verdade, meras reproduções de um mesmo protótipo. Contudo eles conservam entre si elementos praticamente idênticos que estruturam o objeto cultural. Exemplos disso no cinema *high concept* são os recorrentes conflitos um tanto arquetípicos entre o bem e o mal, invasões alienígenas que insistem em acontecer sempre no mesmo país, a mocinha a ser salva no decorrer do filme, etc.

Por fim, no terceiro caso a repetição se converte em um facilitador da condição de consumo. A repetitividade de determinados elementos ajuda então no comportamento rotineiro do público e na sua expectativa de se obter a mesma satisfação em diferentes produtos culturais. No cinema isso é comum nos filmes *high concept* norte-americanos, onde se aproveita de elementos de sucesso de público em uma produção (determinados atores ou determinados tipos de cena de ação ou romance, por exemplo) como forma de se minimizar os riscos e garantir o público em outros filmes.

Da chamada estética da repetição, apontada por Calabrese (1999) como fundamental ao barroco, podem ser retirados três elementos considerados por ele como essenciais: a variação organizada, o policentrismo e a irregularidade regulada, o ritmo insensato. Todos os três elementos são manifestações próprias e elementares do gosto barroco. Contudo, esse gosto pelo policentrismo, pela variante e pelo ritmo se explica hoje pela imensa quantidade de programas narrativos que surgem a todo momento. Tudo então parece já ter sido falado, tudo parece já ter sido escrito. A repetição passa a ser visto como algo positivo, como citação, como pastiche. O prazer nesse caso se transfere da novidade do texto para a mudança em seu ritmo. E esse ritmo por sua vez se torna uma mostra de virtuosismo, outro elemento fundamental do barroco. Filmes como

Transformers (BAY, 2007), por exemplo, se valem muito mais do ritmo frenético e efeitos especiais mirabolantes do que da narrativa para atrair o público.

4.2.1.2 Limite e excesso

Calabrese propõe em seu texto pensarmos a cultura de uma forma espacial, organizada segundo uma estrutura geométrica ou topológica e que seja, principalmente, dotada de um confim. Esse confim é obviamente entendido no seu sentido abstrato, ou seja, como um conjunto de pontos que fazem parte tanto do espaço interno de um sistema quanto do espaço externo.

No caso de um sistema fechado pressupõe-se a existência de um centro organizador do sistema. Dependendo da natureza e da localização desse centro, pode surgir um sistema simétrico (quando o centro está exatamente no meio) ou um sistema assimétrico (quando possui mais de um centro ou o centro encontra-se perto da fronteira). No segundo caso desenvolve-se uma tensão sobre o perímetro do sistema, forçando-o a expandir-se ou ao colapso. Todo sistema então sofre de uma instabilidade constante, fator primordial no pensamento barroco.

O pensamento barroco parece então investir no limite a todo tempo e experimentar a elasticidade dos confins de seus sistemas. Historicamente basta pensarmos na perspectiva linear renascentista, levada ao extremo no barroco entre o século XVI e o século XVIII, e produzindo novos modelos nos quais a perspectiva se “auto-destrói” (o *trompe l’oeil*, por exemplo). Nesse mesmo sentido, se pensarmos hoje no cinema hollywoodiano também podemos perceber uma tendência ao limite extremo. O próprio conceito de continuidade intensificada proposto por Bordwell (2002) para o cinema comercial pós década de 1970, por exemplo. A sua exacerbação constante de técnicas já estabelecidas no cinema clássico norte-americano pode ser pensada nesse sentido como uma tensão na “periferia” de um sistema de produção já estabelecido anteriormente em Hollywood.

Por outro lado é no cinema de pós-continuidade que esse limite é forçado ainda mais, chegando mesmo ao rompimento, ao excesso, e a aparente criação de um novo modelo de cinema. Calabrese (1999) afirma que o excesso constitui o rompimento do limite e o estabelecimento de novos confins. O cinema de pós-continuidade nesse

sentido parece estar sempre em busca de excessos em suas produções. Um exemplo claro disso é como seus filmes forçam sempre os limites de percepção do público ao inserir uma quantidade absurda de elementos em cada plano exibido.

Esse cinema parece também tentar transformar a fronteira entre o real e o espaço fictício de seus filmes em algo variável ou mesmo irreconhecível. Forçam a todo tempo a linha que separa o público do filme ao tentar envolver o espectador na ação que se desenrola na tela e afetá-lo o mais intensamente possível por meio do aparente excesso de estímulos sensoriais. O excesso desestabiliza então todo o sistema, criando instabilidade e provocando o público a participar ativamente do filme. Cria-se dessa forma uma excentricidade constante, que força os limites da obra e se manifesta em sua dominante mais fundamental: o seu aspecto espetacular.

4.2.1.3 Pormenor e fragmento

Assim como o barroco compreendido entre o final do século XVI e princípio do século XVIII, o neobarroco contemporâneo também demonstra um gosto característico pelo pormenor e pelo fragmento. Esses dois elementos ganham hoje renovadas maneiras de serem entendidos a partir de novas tecnologias que se desenvolvem dia-a-dia, especialmente no âmbito da comunicação social.

No caso do pormenor temos a produção de detalhes. O detalhe se torna perceptível ao ser colocado em evidência a partir do inteiro. Produzir detalhes depende então da ação de um sujeito sobre um objeto e pelo fato do inteiro e das partes estarem simultaneamente presentes. O pormenor então se constitui no ato de passar algo do regular para o excepcional.

Se pensarmos, por exemplo, em qualquer um dos filmes da trilogia Transformers (BAY, 2007, 2009 e 2011) podemos falar das diversas cenas em que se utiliza o zoom para destacar alguma parte dos robôs que nomeiam o filme. Com esse simples recurso o filme parece querer demonstrar o volume imenso de elementos que compõe o seus corpos. Ao fazer isso produz então uma quantidade vertiginosa de detalhes a serem percebidos pelo público. Quando se produz um detalhe como esse o objetivo parece ser o de “ver mais” no interior do “todo analisado”, chegando ao ponto de reconstituir o sistema do qual o detalhe faz parte.

Por outro lado o fragmento vem do ato de fragmentar. Dessa forma esse fragmento, embora tenha feito parte de um inteiro anterior, não necessita necessariamente da presença desse inteiro. O fragmento então se deixa ser visto tal como é, sem que haja necessidade da ação de um sujeito. Fragmentar se constitui então pelo ato de evidenciar algo, mas essa evidência deixa de existir no momento em que o fragmento se torna um singular, ou seja, um evento em si mesmo.

No cinema podemos perceber o uso constante do fragmento ao pensarmos no modelo *high concept* americano. A prática da “citação” de fragmentos nesse tipo de cinema é recorrente e facilmente perceptível. Filmes como Transformers, por exemplo, se valem de vários gêneros cinematográficos ao constituir sua própria narrativa: é ao mesmo tempo uma ficção científica, um romance juvenil, um filme de soldados, uma aventura fantástica, um filme de espões, etc. Cada gênero é um fragmento que ao ser justaposto com outros fragmentos constitui um novo tipo de filme.

Por outro lado a estética do fragmento pode ser entendida como o ato de romper algo e espalhar o que foi rompido, evitando o centro, a ordem. Nesse caso o próprio modelo de cinema de pós-continuidade parece buscar esse rompimento na própria estrutura da narrativa de seus filmes. O filme se torna então quase que totalmente fragmentado, desconexo, onde cada cena de ação parece se tornar independente e voltada não para o entendimento, mas para o simples afeto intenso do público.

Conclui-se que, apesar e diferentes, tanto o pormenor quanto o fragmento parecem fazer parte do mesmo espírito do tempo neobarroco: a recorrente perda da integridade.

4.2.1.4 Instabilidade e metamorfoses

Na trilogia Transformers (BAY, 2007, 2009 e 2011) e em diversos outros filmes espetaculares tais como O Incrível Hulk (LETERRIER, 2008), Pacific Ring (DEL TORO, 2013) e Cloverfield (REEVES, 2008), por exemplo, se percebe uma predileção do pensamento barroco atual pelo monstruoso. Em todos esses filmes o monstro serve como representação não só do sobrenatural ou fantástico mas, acima de tudo, do maravilhoso, daquilo que depende de raridade e casualidade para existir.

É interessante notar como esses monstros se apresentam de forma espetacular, como algo irregular, excedente ou excessivo. Segundo Calabrese (1999) algo considerado

natural, “perfeito”, está quase sempre dentro de um parâmetro mediano. Aquilo que ultrapassa essa medida é considerado como irregular, monstruoso. Pensar no personagem que dá nome ao filme *O Incrível Hulk*, por exemplo, é pensar em um ser muito grande, com uma força descomunal, ou seja, um monstro. O que dizer então dos colossais robôs do filme *Pacific Ring* e das igualmente imensas criaturas que eles enfrentam?

Por outro lado, se pensarmos na morfologia desses monstros, percebemos também sua disformidade recorrente. O personagem Hulk se transforma da sua forma humana absolutamente normal para o monstro verde gigante a todo momento. Nesse mesmo sentido as criaturas gigantescas de *Pacific Ring*, por sua vez, são apresentadas como monstros que se adaptam a cada situação que enfrentam, gerando seres diferentes a todo momento no decorrer do filme. Mesmo *Cloverfield* onde o monstro quase sempre é o mesmo, nós temos uma disformidade evidente: a criatura quase não é apresentada por inteiro. Sua forma exata não pode ser percebida pelo público, restando a esse apenas imaginar como ela é exatamente.

Como definir os monstros de hoje? Mesmo sua definição é instável, irregular. Se pensarmos em monstros da antiguidade, por exemplo, podemos dizer que esses são “semelhantes a” alguma coisa qualquer, como um pássaro, uma cobra, um leão ou uma mistura de tudo isso. O que seriam as criaturas de *Pacific Ring*? Ou o colossal monstro de *Cloverfield*? Nada além de monstros. Aliás, hoje, na maioria das vezes, torna-se quase impossível definir os monstros exatamente com palavras que não sejam apenas monstro. Enfim, os monstros atuais representam seres indefinidos, mas de toda forma reconhecíveis.

Por fim convém destacar outro fator profundamente ligado à instabilidade e a uma morfologia um tanto disforme no neobarroco: a proliferação vertiginosa de eventos e elemento visuais em cada plano de um filme de pós-continuidade atual. Nesse sentido, a sensação de devir característico barroco se manifesta de outra forma: na proliferação vertiginosa de eventos e elementos visuais em cada plano do filme. Configura-se então a impressão de que a todo momento várias coisas acontecem ao mesmo tempo e que outras inúmeras coisas vão acontecer no momento seguinte. A consequência disso é uma instabilidade ininterrupta. Por outro lado, pelo próprio excesso de elementos e acontecimentos, fica difícil determinar exatamente o que acontece, qual a “forma” do que acontece na tela.

4.2.1.5 Desordem e caos

A oposição entre o conceito de ordem e sua regularidade e o conceito de desordem, sua irregularidade e consequente caos constituiu tradicionalmente um dos fundamentos da ciência e da filosofia. Essas duas disciplinas se colocaram dessa forma no papel de descobrir a ordem universal e inerente de qualquer sistema ou fenômeno. Entender um fenômeno qualquer era então entender seus mecanismos lógicos, sua regularidade. Compreender essa regularidade era compreender a ordem desses fenômenos, o que permitia o seu entendimento e consequente interpretação ou mesmo a sua previsão. Esse tipo de conceito levava à compreensão de que qualquer fenômeno possuiria uma ordem interna inerente, sendo que só a ausência de informações ou estudo suficientes impedia a ciência de entender essa ordem.

Por outro lado, a ordem era vista como um princípio de regularidade natural das coisas. Essa ordem então se sobrepõe ao princípio caótico de um fenômeno. Contrapondo-se a isso a irregularidade era vista também como um estado de dissolução do fenômeno, que se dissolveria em caos absoluto. A desordem, o caos, a irregularidade, tudo que não é então normatizado, tornou-se alheio à ciência, uma margem exterior, perdendo mesmo sua pertinência científica.

Contudo, a despeito da ciência e da filosofia assumirem uma pretensa tarefa de encontrar uma suposta ordem natural das coisas, cada vez mais tem ganhado força nessa mesma ciência e nessa mesma filosofia a ideia de que muitos fenômenos não seguem uma ordem que possa ser determinada. Ou ainda, de que mesmo fenômenos aparentemente sistêmicos podem sofrer a ação de uma dinâmica complexa qualquer que os transforma por completo, a ponto de torná-los praticamente inexplicáveis. Essa tendência tem gerado teorias pautadas na irregularidade, no acaso, as teorias científicas ligadas ao caos ou teorias de flutuação, por exemplo, o que parecem ser por sua vez expressões de uma mentalidade tipicamente barroca.

O efeito *zapping* parece também expor um gosto comum contemporâneo. Nesse tipo de situação um espectador de TV comum troca de canais repetidamente, passando de um programa ao outro de forma sucessiva, o que parece também criar uma forma recepção de conteúdo descontinuada. Esse tipo de absorção parece não ser linear, compondo uma espécie de palimpsesto visual e fundamentado em turbulências e

dimensões fragmentadas. Essas por sua vez são formadas pela abordagem praticamente casual de imagens ao invés de conteúdos.

No universo de entretenimento espetacular, por sua vez, esse gosto pela casualidade e pela aparente caoticidade assume uma vertente mais visual no cinema de efeitos especiais: os fractais. Essa nova geometria não correspondia à ideia geral vigente até sua criação de topologia, não correspondendo então à exigência de dimensões inteiras (ponto com dimensão nula, linha como dimensão única, plano com dimensão dupla e volume como dimensão tripla). Formavam então figuras de dimensões não inteiras (daí o nome fractais), de caráter fundamentalmente casual e escalante. Essas duas características tornaram-se ferramentas visuais para os filmes quando queriam simular digitalmente a sensação de caos e irregularidade (como nas grandes e frequentes explosões dos filmes de Michael Bay, por exemplo).

4.2.1.6 Nó e labirinto

A proliferação de jogos de videogame de última geração, muitos deles com ambientes abertos à exploração do jogador, tem aparentemente demonstrado um fascínio da contemporaneidade pelo enigma, pela figura do labirinto. O labirinto, segundo Calabrese (1999) é mais uma figurativização do caos, expressa em sua complexidade inerente. Mas nesse caso é uma complexidade controlada, cuja ordem existe, mas é oculta ou complicada demais para ser completamente entendida. O labirinto não é feito para ser entendido, mas para ser percorrido.

O labirinto e o nó em si mesmos são figuras recorrentes ao pensamento barroco. Basta pensarmos em “agudeza”, “astúcia”, “maravilha”, “entrançamento”, termos recorrentes ao labirinto e, ao mesmo tempo, tão próprios do barroco histórico. A obra de arte desse período, por exemplo, é pautada e direcionada geralmente por essas palavras. Ao pintar seus imensos *trompe l’oeils*, o artista Andrea Pozzo cria universos fantásticos a serem percorridos visualmente pelo público, que parece decifrar um enigma ao fazer isso. Deleuze (1988), como já foi dito anteriormente, fala do barroco como o ato de dobrar e redobrar ao infinito. Nesse ato criam-se reentrâncias, porosidades na matéria, como caminhos de um labirinto infinito a ser percorrido.

Por outro lado, a figura do nó e do labirinto são manifestações de um pensamento barroco que não se limita a um período histórico específico apenas. “Onde quer que ressurgja o espírito da perda de si, argúcia, da agudeza, aí reencontramos pontualmente labirintos” (CALABRESE, 1999). Esse espírito de perda de si é recorrente nos já referidos videogames, mas também aparecem em cada plano ultra-carregado de elementos visuais e eventos dos filmes de pós-continuidade. O público parece se perder nesse tipo de cinema, se entregando ao prazer dos estímulos sensoriais intensos. Por outro lado, esse mesmo público tem sempre consciência da “ordem oculta do filme” e do seu final, quase sempre previsível.

Nesse sentido o labirinto e o nó sempre partem de um prazer de perder-se e termina no prazer de encontrar-se, constituindo no primeiro caso na anulação da ordem e no segundo na sua reconstrução. Mas a ordem sempre está presente de alguma forma, só se torna irreconhecível por um período. A experiência de percorrer um labirinto se torna satisfatória no ato de perder-se, de vagabundear e, se possível, renunciar ao princípio de conexão que é a chave da solução do enigma.

Por fim o labirinto, segundo Calabrese, aparece como metáfora do movimento já que apresenta uma situação de instabilidade. Resolver um labirinto ou um enigma nada mais é do que “desatar um nó”. Ora, desatar um nó nada mais é do que encontrar pelo movimento um único fio que parece tornar-se dois. Ou seja, oposição entre estabilidade e seu oposto, a transformação.

4.2.1.7 Complexidade e dissipação

A ciência até algum tempo atrás defendia que qualquer sistema (social, econômico, físico, químico, etc.) seguia uma sequência lógica que ia do equilíbrio e da nulidade absoluta, passava por um estado caótico e chegava inevitavelmente ao equilíbrio e, por esse motivo, à nulidade do sistema novamente. Esse estado de equilíbrio consiste em um estado de conservação de energia e seria entendido como uma orientação geral do universo, que tenderia dessa forma à indiferenciação total.

Contudo, Calabrese (1990) afirma que esse estado de nulidade não é necessariamente o ponto final de um sistema. Em sistemas altamente complexos e ainda afastados desse estado de equilíbrio não haveria necessariamente um direcionamento para um

inevitável estado de equilíbrio. Nesse tipo de sistema poderia haver um deslocamento e uma transformação, encontrando uma ordem diferente da inicial e originando novos estados dinâmicos. Formariam então estruturas dissipativas, onde ocorreria o paradoxo do sistema dissipar energia, se expandir, tornar-se cada vez mais complexo e ainda assim ser conduzido à uma nova ordem e à novas estruturas. Segundo o autor, por via de regra, essas estruturas dissipativas surgiriam de sistemas onde se introduz a instabilidade.

Nesse sentido a própria sociedade contemporânea em grandes centros urbanos pode ser aqui citado como exemplo de estrutura dissipativa. Explicar essa sociedade atual como um conjunto de regras regulares, formando uma concatenação de fatos e comportamentos mais ou menos relacionados entre si e gerados por um número limitado de elementos repetitivos tem se tornado uma tarefa cada vez mais complicada. Como foi demonstrado no capítulo 3, as relações de poder e controle contemporâneas defendidas por Deleuze (1990) são altamente complexas, formando sistemas fragmentados, ultrarrápidas e auto-deformantes, moldando-se a toda e qualquer situação. Forma então um sistema complexo e instável, produzindo energia e se adaptando, mas que aparentemente não tende a um estado de equilíbrio. Pelo contrário, é sempre conduzido a novas estruturas, a uma nova ordem sem que enfim se torne equilibrado, sem que se chegue a um estado de entropia.

Por outro lado, se olharmos para o cinema comercial hollywoodiano contemporâneo, podemos falar também de estruturas dissipativas. Filmes *high concept* são interpretados como repetitivos, vistos como degeneração a partir da estandarização ou estereotipização de um modelo original, que por sua vez se perde em sua própria “vulgarização”. O sistema tenderia portanto ao esgotamento e à sua entropia completa. Contudo sabemos que não é o que acontece. Esse modelo de cinema, longe de se esgotar, ganha cada vez mais força. Nesse caso o que acontece, segundo Calabrese (1999), é uma espécie de paródia do original cinematográfico. Essa paródia aparece como introdução de turbulência em um sistema, turbulência que, por sua vez, gera instabilidade. Essas flutuações produzem então uma estrutura dissipativa e o consequente nascimento de novos gêneros.

O próprio universo cultural em si se apresenta fragmentado e advindo de estruturas contraditórias que, apesar disso, convivem no mesmo tempo. Algumas delas seguem uma lei de afastamento da norma enquanto que outras se produzem por dissipação.

Calabrese defende que essas últimas são mais numerosas em épocas dirigidas por uma mentalidade barroca.

4.2.1.8 Quase e não-sei-quê

O que seria a Indominus Rex, monstro gigante que aparece no filme *Jurassic World* (TREVORROW, 2015), última produção da franquia de sucesso iniciada por Spielberg em 1994 com *Jurassic Park* (SPIELBERG, 1994)? Um dinossauro? Um híbrido entre velociraptor e tiranossauro rex? Um réptil? Um anfíbio? E os personagens que dão nome à série de filmes *Transformers* (BAY, 2007, 2009 e 2011)? São robôs? Seres artificiais ou seres vivos? Veículos que se transformam em robôs ou robôs que se transformam em carros? E os monstros colossais do filme *Pacific Ring* (DEL TORO, 2013)? Répteis? Alguma espécie de dinossauro? Insetos gigantes?

Essa marcante indefinição recorrente em todas essas criaturas presentes em filmes espetaculares recentes parece exemplificar um aparente prazer contemporâneo pela imprecisão no cinema hollywoodiano. Aliás, Calabrese (1999) afirma que “o universo do impreciso, do indefinido, do vago mostra-se pois rico de sedução da mentalidade contemporânea.” Ainda segundo o autor não só o universo do entretenimento, mas a própria ciência tem redescoberto o prazer e a virtude do quase e do que é indefinido. A própria oposição entre ordem e caos, tão preciosa hoje e tão presente nessa mesma ciência, seria em suma a figura da oposição entre precisão e imprecisão, entre valores fixos e valores oscilantes, entre o exato e o “quase” ou o “não-sei-quê”.

Voltando ao universo do espetáculo cinematográfico podemos levantar a questão dos efeitos especiais que se proliferam em filmes como *Transformers* (BAY, 2007), por exemplo. Esses efeitos são tão verossímeis que chegam a confundir o público sobre a sua realidade. Contudo só podem ser considerados efeitos de real³¹, sem contudo conseguir reproduzir essa realidade. Antes disso esses filmes a fragmentam, distorcem e produzem realidades diversas, exageradas. Produzem então um “quase real”.

³¹ O conceito de efeitos de real no cinema de pós continuidade como exagero de estímulos sensoriais na tentativa de se criar uma realidade traumática própria foi melhor analisada no subcapítulo 3.2.2.

Os próprios “robôs”³² do mesmo filme exemplificam essa questão do quase e do não sei-quê de forma precisa. Apesar da sua aparência tecnológica, de máquinas altamente complexas, os personagens são apresentados como seres vivos, seres “tecnorgânicos”. Por outro lado são também seres que mudam por várias vezes de forma durante o decorrer do filme. Mesmo quando em sua forma humanoide são um tanto indefinidos pela imensa quantidade de elementos que compõem seus corpos. Dobras dentro de dobras, dobrando e redobrando ao infinito, ação apontada por Deleuze (1990) como fundamental ao barroco. São então imprecisos, indefinidos, um não-sei-quê quase humanoides, quase máquinas, quase robôs, quase carros.

4.2.1.9 Distorção e perversão

Podemos perceber que a cultura e a ciência contemporânea vêm se desvencilhando de qualquer tipo de caráter normativo, desenvolvendo objetos instáveis, complexos e pluridimensionais. Essa percepção está presente no que foi apresentado até aqui da obra de Calabrese (1999) como essencial ao pensamento neobarroco contemporâneo.

Porém, mesmo defronte a uma fractura, que produz complexidade, instabilidade e mudanças constantes, há pelo menos um caráter que unifica toda produção intelectual, seja ela estética ou científica: a busca por uma conformação diferente do espaço cultural. Daí a dualidade entre distorção e perversão. Distorção no sentido de que o espaço da cultura atual está sujeito, segundo o autor, a forças que o dobram, o curvam, o tratam como um espaço elástico. Novamente aqui é recorrente o barroco como ato de dobrar e redobrar levado ao infinito, tal como proposto por Deleuze (1990). Perversão porque a ordem dos elementos dentro desse espaço é reconfigurada ao ponto da perversão. São então transformados de um modo que as lógicas precedentes são reconhecidas como outras, diferentes das que formam.

Uma forma de mostrar essa situação de distorção e perversão de modo concreto está na próprio fato do chamado pós-modernismo ser quase sempre vinculado ao seu caráter recorrente de citação. A citação, segundo Calabrese (1999) sempre foi um

³² Por diversas vezes no trabalho utilizamos a classificação simples de robôs ao nos referirmos aos personagens dos filmes *Transformers* (BAY, 2007, 2009 e 2011). Contudo só fazemos isso para simplificar sua citação no trabalho, já que a própria definição do que são esses personagens se torna um tanto fugidia pela sua própria natureza como apresentado no filme.

modo comum de se construir conteúdos. Apareciam de forma recorrente em um conteúdo qualquer, mas quase sempre acompanhadas de ferramentas que as destacavam como citações (uso de aspas ou a inserção do nome do autor, por exemplo). É nesse sentido principalmente que a citação neobarroca difere da sua contraparte clássica. O cinema *high concept* norte americano atual pode ser evocado aqui como um exemplo claro disso. A própria estrutura básica da maioria desses filmes são revisões ou atualizações de outros filmes semelhantes, do passado ou mesmo do presente. *Pacific Ring* (DEL TORO, 2013) e *Cloverfield* (REEVES, 2008), por exemplo, nada mais são do que revisões contemporâneas de filmes clássicos de monstros japoneses, tão comuns nos anos 1970 e 1980. Em *Pacific Ring*, inclusive, podemos destacar a denominação dos monstros no filme, chamados frequentemente de *Kaijus*. O motivo dessa denominação é explicitado durante o próprio filme: a palavra era utilizada nos filmes e nos seriados japoneses para referir-se aos monstros gigantesco que povoavam suas produções.

Contudo essa revisão nem sempre é destacada ou evidenciada. Em *Transformers* (BAY, 2007) há um verdadeiro palimpsesto de referências de outros gêneros cinematográficos: filmes de guerra, de espionagem, de super-heróis, de comédia romântica, de aventura, etc. O filme como um todo já é em si uma retomada do popular desenho animado homônimo e dos brinquedos que fizeram sucesso durante o decorrer da década de 1980. Mas os personagens originais são então distorcidos, pervertidos ao ponto de quase perderem sua ligação com o passado. Essa ligação acontece de fato, restando ao público percebê-la ou não.

Todos os pares de características propostas como fundamentais ao neobarroco por Calabrese (1999) e elencados aqui demonstram um forte vínculo do pensamento tipicamente barroco com a contemporaneidade. Contudo, como o próprio autor defende em seu texto, essa mentalidade se manifestaria em diversos momentos da história. A seguir vamos analisar alguns desses momentos, começando a partir da segunda metade do século XX e chegando até os dias atuais.

4.2.2 O (neo)barroco em diversos momentos

As características neobarrocas são então reverberas do próprio cenário de instabilidade e estímulos sensoriais intensos formado durante o decorrer do século

XX, especialmente a partir da sua segunda metade (como se viu no capítulo 3). Para entendermos melhor como o espetáculo e o consumo exacerbado cresceram exponencialmente e marcaram profundamente a sociedade na época, propõe-se uma análise de uma obra advinda da Arte Pop. No pôster *O que exatamente faz dos nossos lares de hoje tão atraentes* (fig. 116) criado por Richard Hamilton para exposição *This is Tomorrow* na Whitechapel Art Gallery em Londres, 1956, ajudou a fundamentar o que seria a Arte Pop na década seguinte. A obra era composta basicamente por anúncios de revistas populares da época, recortados minuciosamente e distribuídos pela imagem. Dessa forma Hamilton procurou trazer para o universo da arte o reino dos meios de comunicação de massa que cresciam cada vez mais na época. Por outro lado quebrava as distinções culturais consideradas tradicionais até então: elevado x inferior, elitista x democrático, único x múltiplo.



Figura 116. HAMILTON, Richard. **O que exatamente faz dos nossos lares de hoje tão atraentes?** (1956) Colagem. 26 cm x 25 cm. Coleção Prof. Dr. Georg Zundel. Fonte: <http://revista.estudoshumanos.com/wp-content/uploads/2012/12/Richard-Hamilton-O-que-Exatamente-Torna-os-Lares-de-Hoje-Tão-Diferentes-Tão-Atraentes-1956.jpg> Acesso em 5 dez. 2015.

Hamilton percebia que a cultura visual do pós-segunda guerra mundial estava cada vez mais sendo formada e vinculada aos meios de comunicação massificados da época (televisão, revistas, jornais, cinema, etc.). A mensagem criada por ele era para ser então entendida de imediato pelo público, de forma semelhante ao que acontecia nesses meios de comunicação e na publicidade. O interessante é que algo paralelo aconteceu no barroco histórico. Nessa época os artistas perceberam a possibilidade de alcançar públicos mais diversificados, tanto por meio de suas obras tradicionais,

quanto pela reprodução delas por meio da gravura. As mensagens criadas então eram pautadas na capacidade de afetar seu público e/ou em mensagens que dialogassem com a sua realidade. Assim como Hamilton, o barroco compreendido entre os séculos XVI e XVIII não acreditava em uma arte distante, misteriosa, composta em um universo onde o artista era o senhor absoluto e o público mero espectador. Ao contrário disso, o barroco convidava frequentemente o público a interagir com suas obras (como é o caso do *tromp l'oeil*, por exemplo), criando um espetáculo visual com uma boa dose de entretenimento. Essa dose de entretenimento do barroco histórico pode ser notada com clareza no convite ao ato de se andar pela nave de uma igreja e se deliciar com as variações de perspectiva no *tromp l'oeil* segundo os vários pontos de vista do espectador.

É curioso notar também as semelhanças entre o pôster de Hamilton (e diversas outras obras da Pop Arte) e naturezas mortas produzidas no barroco histórico, especialmente as holandesas. Para efeito de comparação tomemos o trabalho de Hamilton (fig. 116) e a obra *Natureza Morta com Papagaio* (HEEM, 1648) (fig. 117). Em primeiro lugar, em ambos os casos, há uma proliferação de elementos, dispostos pelo espaço em profusão, criando algo semelhante ao que Deleuze (1988) chamou de lei de extremo da matéria.

Pintores de natureza morta no barroco histórico pareciam também exaltar a fartura, principalmente na Holanda. Nesse período houve um grande crescimento econômico na região devido ao domínio holandês sobre o comércio marítimo europeu. Ao pintar *Natureza Morta com Papagaio* (HEEM, 1648) (fig. 117), o holandês Jan Davidsz de Heem registra com virtuosismo frutas, ostras, presunto, enfim, alimentos dos mais variados tipos e em abundância, prontos a serem degustados. Seu interesse pela abundância de produtos se mostra um tanto evidente no quadro.

Dessa mesma forma, vários artistas Pop exaltavam a fartura consumista na Inglaterra e Estados Unidos no pós-Segunda Guerra. Recuperados dos horrores do conflito esses dois países passaram a usufruir de uma abundância de produtos dos mais variados tipos. O consumismo, principalmente do que era produzido nos Estados Unidos, era estimulado por meios de comunicação massificados e cada vez mais espetaculares. Nesse sentido na obra *O que exatamente faz dos nossos lares de hoje tão atraentes* (fig. 116) temos a glorificação de toda uma gama de produtos disponíveis ao consumo. Mesmo o casal na colagem de Hamilton parece deixar de ser pessoas e

tornar-se mercadorias, quase constituindo uma espécie de natureza morta que por meio do hedonismo celebra (de forma um tanto irônica, é verdade) o prazer da disponibilidade infindável de escolhas que o espetáculo da mídia e da propaganda norte-americana oferecia.



figura 117. HEEM, Jan Davidsz de. **Natureza morta com papagaio (1648)**. Óleo sobre tela. 150,5 cm x 116,2 cm. Akademie der bildenden Künste Wien, Viena. Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/56/Heem,_Jan_Davidsz._de_-_A_Richly_Laid_Table_with_Parrots_-_c._1650.jpg Acesso em 15 dez. 2015.

As aproximações entre os dois períodos são então muitas e inegáveis. Tanto o barroco do final do século XVI e início do século XVIII, quanto o neobarroco atual foram marcados por mudanças radicais nos campos da tecnologia, da cultura e do social. Houve durante o período correspondente ao barroco histórico, por exemplo, um crescimento significativo da população urbana, o que criou os alicerces para o desenvolvimento da cultura massificada e da modernidade. Começava a surgir o consumo em massa não só de produtos, mas de serviços e de entretenimento. Os mercados se adaptavam então a esse novo consumidor que surgia, articulando diferentes tipos de arte, literatura e uma variedade de “distrações” e lazer. A própria fé de certa forma era algo a ser consumido pelo povo. Tornou-se dessa forma um produto oferecido pela igreja e consumido pelas massas.

As catedrais do século XX, por outro lado, eram até algumas décadas atrás os grandes shopping centers e hipermercados que proliferavam pelos grandes centros urbanos. Nesses locais o público massificado podia exercer toda a glória do consumo. Hoje, todo esse processo parece transferir-se rapidamente para o meio digital, gerando uma situação de disponibilidade constante e ininterrupta. A qualquer momento e de qualquer lugar uma pessoa pode consumir algo, pode ser estimulada sensorialmente, obter algum tipo de serviço, etc. Esse reposicionamento abrupto do próprio capitalismo tem gerado instabilidade em todos os níveis da sociedade atual, instabilidade essa condizente com um espírito pautado na operatividade de um sistema conceitual barroco. Isso acontece especialmente nas similitudes em termos de inquietude e instabilidade do período histórico compreendido entre o final do século XVI e princípio do século XVIII.

Outro fator notável foi o avanço tecnológico e científico registrado entre o final do século XVI e princípio do século XVIII, avanço que mudou radicalmente a sociedade da época. Um exemplo fundamental disso foi a imensa proliferação da imprensa e consequente difusão de conhecimento até então nunca vista, o que marcou profundamente o período e direcionou o futuro. O acesso à leitura foi gradativamente se ampliando, assim como o acesso à arte, mesmo que por reproduções a partir de gravuras. Surgiam e se desenvolviam meios de comunicação voltados para um público cada vez mais numeroso. O entretenimento ganhou mais espaço, se massificou e se adaptou a uma nova realidade. Paralelo a isso temos a difusão da Internet e da tecnologia de transmissão de dados por meios digitais, especialmente a partir da década de 1970. Foi nesse período que a globalização, processo inerente do capitalismo e já marcante no período compreendido entre o final do século XVI e início do século XVIII, acelerou o crescimento exponencialmente. Fronteiras foram quebradas e o conceito de espaço-tempo foi drasticamente reformulado. Com isso o mundo parece cada vez menor e as informações, que antes eram transmitidas através de quilômetros, hoje são passadas em bytes por segundo.

Ainda no campo da tecnologia temos que falar de outro avanço fundamental no século XVII: o da ciência ótica. Aparelhos como o microscópio e o telescópio passaram a representar novas fronteiras de percepção visual. O primeiro permitiu ver coisas tão pequenas que anteriormente eram impossíveis de ser vistas a olho nu. O segundo trouxe o que antes ficava longe e inacessível à visão humana. O fantástico, o

inacreditável, o incrível, tudo passou a fazer parte do cotidiano das pessoas. A própria ordem natural do mundo se desestabilizou. Sistemas de conhecimento até então fundamentais e inquestionáveis (dentre eles a religião) passaram a ser contestados. Evidentemente tudo isso influenciou profundamente a estética do período. O século dezessete deu voz a uma forte associação entre arte, entretenimento, prazer e ciência. Surgiu daí um espetáculo associado ao virtuosismo técnico e relacionado diretamente aos avanços aqui mencionados.

A quadratura, por exemplo, era o resultado da conjunção entre ótica, matemática e arte que permitiu a construção dos imensos trompe l'oeils que adornavam o teto de diversas catedrais da época. Foi por meio da conjunção desses elementos que as imensas ilusões tornaram-se então possíveis. O princípio de coexistência do espaço fictício e o espaço do espectador é fundamental ao barroco. Aliás, esse deleite visual no espetáculo ilusório não era só encontrado na pintura, mas também no teatro e na construção de prédios públicos e privados. A mistura entre arte e ciência tensiona então as fronteiras da realidade. É interessante que essas novas fronteiras estimularam também o surgimento de diversos “brinquedos maravilhosos”, reforçando ainda mais a relação no período entre ciência, arte e entretenimento.

Passando agora para a sociedade contemporânea tem-se também notado diversos e marcantes avanços na tecnologia ótica, tensionando novamente as fronteiras entre o visível e o invisível e, principalmente, criando novas realidades alternativas por meio de recursos digitais que oferecem ao público experiências autênticas. No campo da astronomia, por exemplo, os cientistas têm conseguido estudar nuvens de gases ionizados em áreas distantes da Via-Láctea por meio do uso de espectrômetros de alta sensibilidade. Por outro lado inúmeras tecnologias novas de produção de imagens tridimensionais têm surgido a cada dia, melhorando sua qualidade em todos os aspectos de forma vertiginosa. Campos variados do saber humano têm explorado profundamente essa capacidade de criar modelos convincentes daquilo que antes era inacessível à percepção humana. Modelos tridimensionais completamente fiéis da estrutura cerebral, por exemplo, permite à neurociência expandir o próprio conhecimento quanto ao órgão em questão. No campo da física, por sua vez, a imagem tridimensional gerada por computadores concedeu aos cientistas a possibilidade de “enxergar” até mesmo o interior de átomos. Novamente imagens que escapavam ao olho humano são agora possíveis de serem capturadas e estudadas. Esse

tipo de capacidade funciona então para a contemporaneidade de forma paralela às novas descobertas realizadas durante o século XVII, expandindo os horizontes da percepção humana e, conseqüentemente, questionando crenças consideradas fundamentais hoje.

Mas se na ciência as imagens digitais proporcionam novas fronteiras a serem exploradas, é no campo do entretenimento que esse tipo de imagem parece ganhar cada vez mais notoriedade. Como vimos no capítulo 3, já desde a década de noventa, com títulos como *Jurassic Park* (SPIELBERG, 1993), por exemplo, que imagens são produzidas de forma foto realísticas, simulando seres fictícios ou mesmo cenas inteiras completamente digitais. Em *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (LUCAS, 1999), por exemplo, os atores interpretavam na maioria das vezes à frente de fundos em *chroma key* (fig. 118). O cenário e muitos outros elementos da cena eram acrescentados na pós-produção somente (fig. 119). Diretores como George Lucas criam então universos completamente fictícios com uma verossimilhança tão grande que chega ao ponto de não conseguirmos distinguir o que é computação gráfica e o que é captação da câmera.



Figura 118. Cena do filme *Star Wars: The Phantom Menace* sendo inteiramente captada sobre fundo azul (*chroma key*), com os atores interpretando como se estivessem em um cenário real. Fonte: <http://whosnerd.com/wp-content/uploads/2015/05/star-wars-day-034-1024x674.jpg> Acesso em 18 dez. 2015.



Figura 119. Cena do filme *Star Wars: The Phantom Menace* com o todo o cenário acrescentado somente na pós-produção por meio da computação gráfica. Fonte: <http://cdn.collider.com/wp-content/uploads/2015/04/star-wars-episode-1-the-phantom-menace-2.jpg> Acesso em 18 dez. 2015.

Temas que abordam a grandiosidade, o espetáculo e mundos alternativos maravilhosos são então sempre pertinentes a ambos os períodos, o barroco que vai do final do século XVI ao princípio do século XVIII e o neobarroco contemporâneo. Isso tudo somado à associação entre artistas e cientistas, tão comum às duas épocas, exprimem muito claramente mudanças tecnológicas, culturais e sociais que geraram mentalidades separadas por séculos, mas aparentemente com conexões fortes entre si.

Por outro lado, se no século XVII houve um processo de urbanização significativo, a consequência disso foi uma aceleração natural do ritmo das pessoas. Paralelo a isso, a partir do século XX esse ritmo se acelera também de forma inacreditável, alterando a vida de cada indivíduo, impulsionada pelas demandas do capitalismo, principalmente do capitalismo contemporâneo. Esse é a todo tempo estimulado por uma quantidade quase infinita e incessante de sensações e oportunidades de consumo. Todo e qualquer momento se torna uma oportunidade para afetá-lo e, com isso, persuadi-lo a comprar algo. Esse ritmo acelerado, incessante e hiperestimulado da vida pós-moderna, especialmente a partir da segunda metade do século XX, parece corporificar inteiramente a obsessão barroca pelo movimento constante e pelo exagero em tudo.

A sociedade de controle defendida por Deleuze (1990) e o modelo 24/7 apresentado por Crary (2010), ambos citados no capítulo 3, constituem uma sensação de tempo presente contínuo e incessante. Isso tudo caracterizado ainda por uma eterna disponibilidade de acesso a qualquer coisa e uma oferta extenuante de estímulos sensoriais, produtos e serviços dos mais variados. Tudo parece estar em movimento, mudando constantemente, e sempre em busca da atenção do público. Essa sensação de instabilidade e incompletude é condizente com o desejo do barroco histórico quase obsessivo pelo movimento e por uma sensação de devir, de eminência de algo por acontecer. Além disso, esse mesmo barroco foi marcado pela aversão a tudo aquilo que pudesse conter a matéria. Havia então preferência por formas abertas, procurando sempre a sensação da expansão para o infinito. Nesse sentido o movimento constante e a instabilidade capitalista de hoje parece gerar uma situação em que se corre em direção a algo que nunca é alcançado: o consumo que nunca é satisfeito, a disponibilidade sem fim de produtos e serviços, o trabalho que parece nunca acabar, etc. É natural que tudo isso nos leve a pensar em uma mentalidade neobarroca, paralela ao barroco do final do século XVI e início do século XVIII.

É interessante notar como todas essas mudanças radicais que marcaram o barroco do século XVII e o neobarroco de hoje são perfeitamente identificáveis em outro período aqui analisado: a virada do século XIX para o século XX. Assim como nos outros dois períodos, aconteceu nessa época uma intensificação no processo de urbanização e consequente crescimento das grandes cidades da época. Mudanças constantes, novas tecnologias que surgiam e se desenvolviam intensamente, principalmente no que tange ao espetáculo e entretenimento marcaram o final do século XIX e os primeiros anos do século XX. Se configurou então um cenário de hiperestímulos sensoriais até então nunca visto, com uma valorização intensa às atrações, especialmente as de cunho espetacular. Foi em meio a tudo isso que o cinema nasceu como mais um dos diversos espetáculos da época. Várias das características fundamentais do Cinema de Atrações podem ser consideradas paralelas à mentalidade barroca do século XVII e da atualidade. Seu caráter espetacular e ilusionista, por exemplo, condiz perfeitamente com “atrações” espetaculares dos outros dois períodos. Essa relação entre esses períodos reforçam a ideia de que o barroco seria uma mentalidade comum a determinadas épocas com as características aqui apresentadas.

Essas características do neobarroco atual seriam então reverberações de uma

mentalidade própria de um tempo barroco, o qual não se restringiria ao século XVII, mas se manifestaria em diversos momentos da história, incluindo a virada do século XIX para o século XX. Mas como isso se refletiria na visualidade do cinema de pós-continuidade atual? Para responder a essa pergunta faremos a seguir uma análise da visualidade neobarroca contemporânea, utilizando a trilogia *Transformers* de Michael Bay (2007, 2009 e 2011) como foco do estudo.

5 O NEOBARROCO EM *TRANSFORMERS*

Se podemos falar de uma mentalidade barroca que se manifesta em diversos períodos, podemos também afirmar que poucos períodos possam ser tão associados a esse tipo de pensamento quanto a contemporaneidade, especialmente quando associada ao entretenimento cinematográfico após os anos 2000. O cinema de pós-continuidade com seu caráter extremamente espetacular, exagerado e hiperativo, sempre associado ao excesso de estímulos sensoriais, parece personificar em si tudo que é relevante ao neobarroco atual. Sua visualidade representa uma manifestação equivalente aos espetáculos visuais do barroco histórico, tais como os incríveis trompe l'oeils que decoravam os tetos das grandes catedrais da época.

5.1 A INSTABILIDADE COMO OBSESSÃO (NEO)BARROCA

Em primeiro lugar falemos da obsessão barroca pela instabilidade. Essa obsessão encontra hoje um paralelo bem mais tecnológico nos filmes de pós-continuidade. Na própria concepção dos personagens que dão nome à trilogia *Transformers* (BAY, 2007, 2009 e 2011) temos um exemplo dessa instabilidade. Seus corpos robóticos compostos por milhares de partículas modeladas tridimensionalmente conferem a eles uma forma quase fluida, formando uma massa instável e quase incompreensível. São assim irregulares, inconstantes em sua própria aparência.

Para agravar ainda mais isso podem mudar de forma, fazendo isso diversas e diversas vezes no decorrer dos filmes. Transitam entre suas formas robóticas e automotivas a todo tempo. Destaca-se que suas formas de carros no primeiro *Transformers* (BAY, 2007) existem para que eles, segundo o roteiro do filme, se camuflassem em nosso planeta. Isso quer dizer que eles não tinham essa forma antes de chegar aqui e que podem assim adaptar-se a qualquer situação. Um dos personagens inclusive muda o modelo de carro que ele mimetiza durante o decorrer da história.

Por outro lado a própria morfologia dos personagens quando em sua forma robótica é exagerada, espetacular, monstruosa. São gigantescos, muito maiores que um ser humano normal. Em uma cena (22”) do filme *Transformers: the revenge of the fallen* (fig. 123), por exemplo, o personagem Optimus Prime conversa com outros

personagens no que parece ser um galpão militar. Percebe-se claramente o tamanho exagerado do robô em relação aos seres humanos. Esse exagero ultrapassa os confins do que se considera “normal”, do que se considera aceitável e que muitas vezes está associado à perfeição. “Nada se assemelha tanto à mediocridade quanto a perfeição” (CALABRESE, 1999). Pensando dessa forma a perfeição torna-se então uma medida média, e aquilo que a ultrapassa é considerado monstruoso, imperfeito. Porém, no caso dos “robôs mocinhos”, esses “monstros” são honrados, gentis, bondosos e preocupados com os humanos. O disforme e o exagerado, características normalmente associadas a algo ruim, são então deslocados no pensamento barroco, fugindo de categorias de valor previamente estabelecidas. O monstro deixa então de ser monstro e passa a ser o herói.

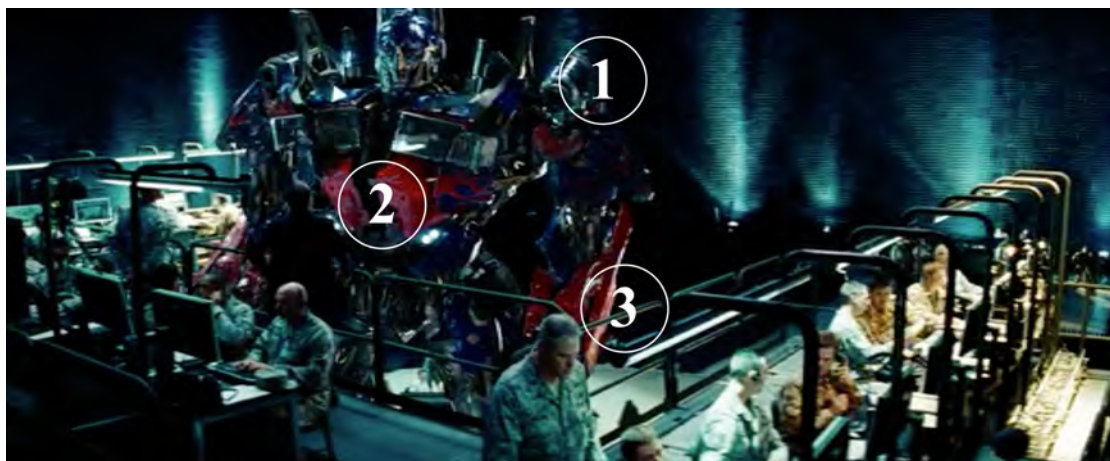


Figura 120. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Nela dá para se ter uma noção do tamanho desproporcional de Optimus Prime (1) em relação aos seres humanos da cena (2 e 3). Fonte: DVD do filme.

Ainda quanto à instabilidade no barroco tem-se a sua manifestação na obsessão pelo movimento nos filmes de Michael Bay. Se o barroco procurava uma sensação de tensão, de devir, de algo por acontecer, o neobarroco faz as coisas acontecerem a todo tempo e intensamente. A sensação torna-se constante, onde se espera sempre pelo próximo acontecimento, pelo próximo afeto. As cenas são quase sempre hiperativas, onde diversas e diversas coisas acontecem ao mesmo tempo. Na trilogia *Transformers* (BAY, 2007, 2009 e 2011) as cenas de ação são sempre exageradas, movimentadas, sobrecarregadas de informações. As mudanças de ritmo pelo uso de câmeras-lenta, por exemplo, alteram o andamento do próprio filme, aumentando ainda mais a sensação de instabilidade. Há tantas coisas acontecendo e muitas ao mesmo tempo

que fica difícil para o público identificar exatamente o que ocorre, a ordem das coisas e o espaço em que tudo acontece.

Em mais uma cena do filme *Transformers: revenge of the fallen* temos uma luta entre o personagem Bumblebee e dois Decepticons. A cena em questão se inicia com o herói saltando sobre um dos vilões (2'00"20) e termina com a sua vitória (2'01"30). A todo tempo a câmera parece tentar acompanhar a ação frenética que se desenrola, ora realizando rápidos travellings, ora mudando os pontos de vista em ângulos um tanto absurdos. Por diversas vezes, inclusive, os personagens parecem sair da tela, desenquadrados de forma aparentemente casual. É claro que essa aparente casualidade não existe em um filme como esse. O desenquadramento é então completamente intencional, já que os personagens são gerados por computador. Contudo a aparente casualidade aumenta a sensação de instabilidade e, por outro lado, parece tentar afetar ainda mais o público, colocando-o mais próximo da ação.

O movimento é intenso e incrivelmente complexo. Os dois personagens robóticos se movem freneticamente e de forma fluida (fig. 120 a 134). É quase como se eles dançassem. Um atira-se sobre o outro, move-se em torno dele, disparam suas armas, socam, chutam, saltam, movem-se ora no sentido do movimento da câmera, ora contra ele. Não há um eixo de ação definido. A perspectiva muda a cada instante (o que lembra muito as múltiplos pontos de fuga comuns ao barroco histórico). Mas não é só eles que se movem. Os destroços são atirados para todos os lados, pedaços deles são lançados inclusive na direção do público, como se pudessem escapar da tela e cair sobre a plateia. Há camadas e mais camadas de elementos sobrepostos que intensificam ainda mais a ação. O espetáculo neobarroco dessa cena de luta intensa parece funcionar simplesmente para criar um maior impacto visual e afetar o máximo possível o público, envolvendo-o no que se passa na tela.



Figura 121. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Bumblebee ataca o monstro Decepticon. A câmera tenta acompanhar os dois personagens. Fonte: DVD do filme.



Figura 122. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. O Decepticon tenta revidar com o que parece ser uma mistura de tentáculo, cartuchos de metralhadora e esteira de trator, em um movimento tão intenso que aparece na tela apenas como um borrão, mas que se move em parte na direção do público. Fonte: DVD do filme.



Figura 123. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Mudança rápida de ângulo. Foco no monstro agora, com seus “tentáculos” sendo atirados para todo lado, passando próximo do público. Fonte: DVD do filme.



Figura 124. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Nova mudança. Agora a personagem de Megan Fox, Mikaela (1), tenta desesperadamente se esquivar da luta. Os dois robôs gigantes, o Decepticon (2) e Bumblebee (3) giram em torno de Mikaela enquanto lutam ferozmente. (Fonte: DVD do filme.

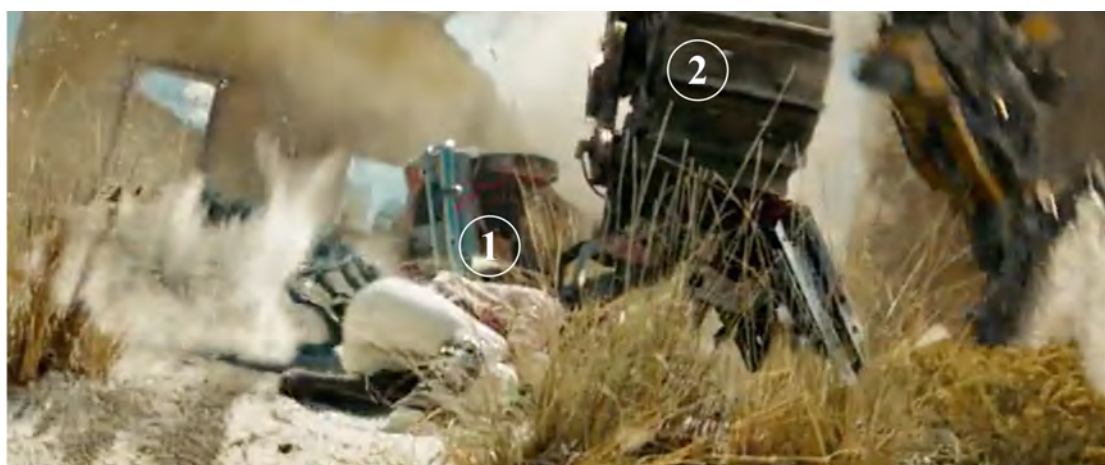


Figura 125. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. A câmera parece tentar acompanhar os dois gigantes em torno da personagem mas parece perdê-los em meio à ação da luta. Bumblebee sai de quadro enquanto o Decepticon (2) passa muito próximo da câmera, entre o público e a personagem Mikaela (1). Fonte: DVD do filme.



Figura 126. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. A cena continua frenética enquanto o herói sobe nas costas do monstro e o destrói. Fonte: DVD do filme.



Figura 127. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Mudança breve no ritmo do filme por meio de câmera-lenta. O recurso parece destacar a agonia do monstro enquanto Bumblebee o fere gravemente. Fonte: DVD do filme.

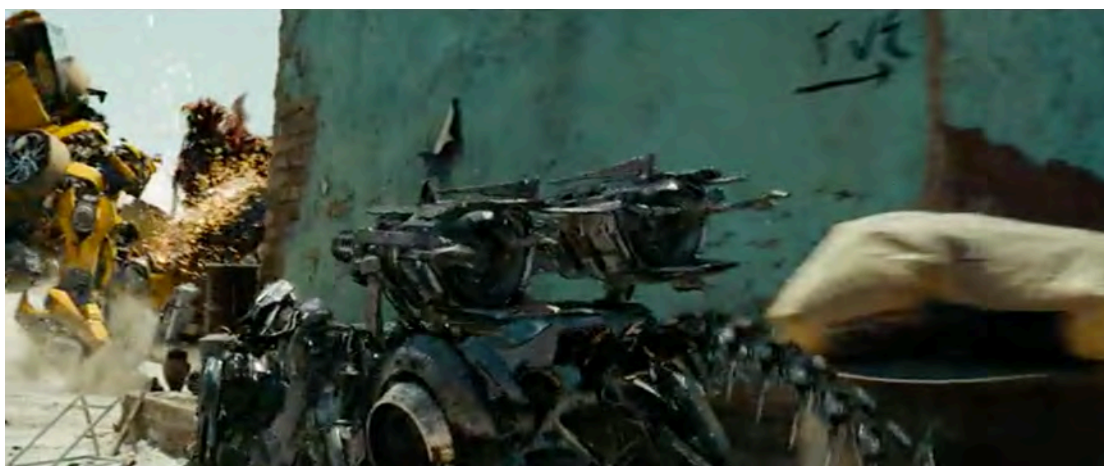


Figura 128. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Mais um Decepticon espreita os dois lutadores, preparando-se para atacar Bumblebee. A cena é vista de perto, como se acompanhássemos o movimento do monstro de dentro da cena, inseridos na ação. Fonte: DVD do filme.



Figura 129. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. O monstro (1) salta sobre o Bumblebee (2), como um predador atacando uma presa maior do que ele. Enquanto isso percebemos de relance o outro Decepticon caído (3). Fonte: DVD do filme.



Figura 130. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Em um movimento brusco o heróis arranca o monstra das suas costas e destrói o inimigo. A cena em câmera-lenta dramatiza o momento. Além disso o público pode perceber todos os detalhes da destruição do Decepticon. Fonte: DVD do filme.

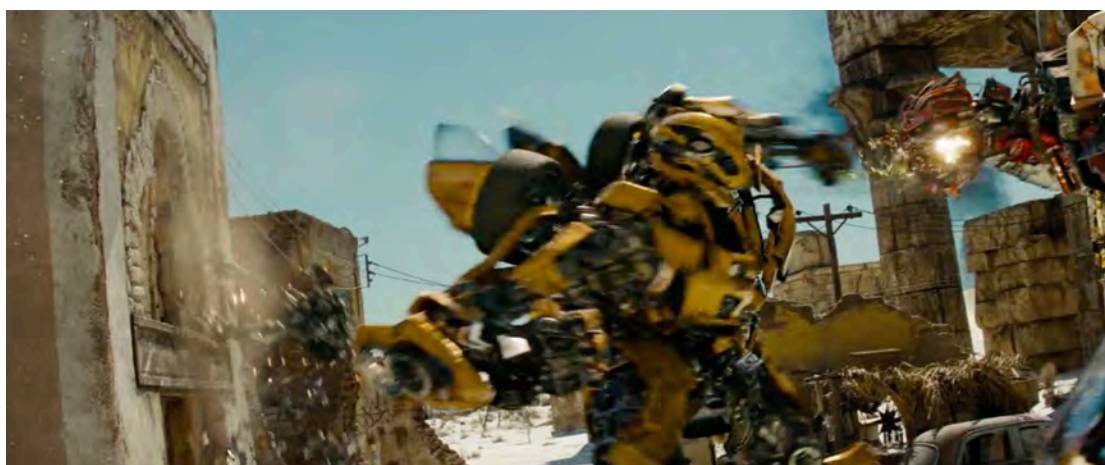


Figura 131. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. O ritmo volta então a ser frenético. O corpo da fera é usada como arma para atacar novamente o primeiro Decepticon que entra em cena novamente, em um movimento muito rápido. Fonte: DVD do filme.



Figura 132. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Mais uma mudança no ponto de vista da cena enquanto Bumblebee se prepara para destruir o inimigo. Fonte: DVD do filme.

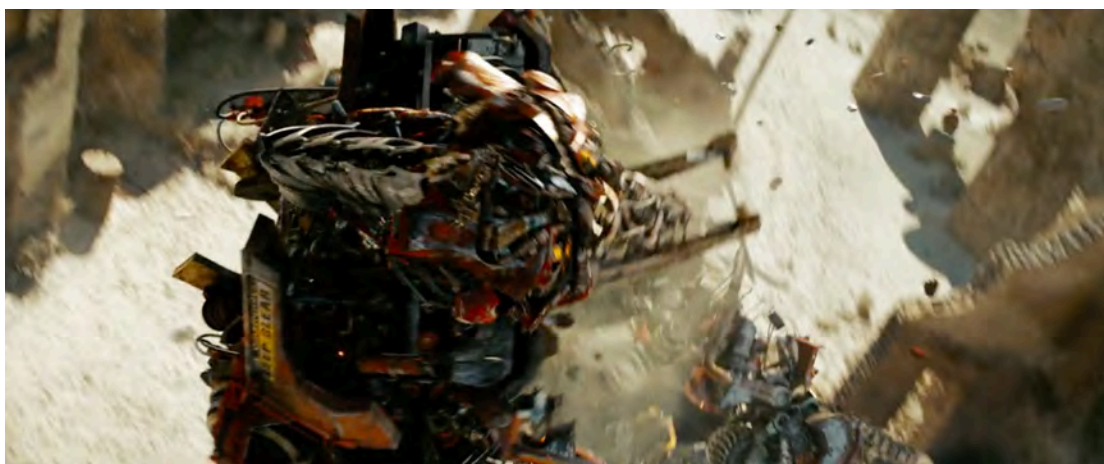


Figura 133. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. Golpe final do herói. Ritmo da cena se altera novamente, voltando à câmera-lenta para dramatizar ainda mais a vitória do herói. Fonte: DVD do filme.



Figura 134. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. A cena continua em câmera-lenta, dramatizando a queda do vilão e mostrando todos os detalhes do monstro caindo. Fonte: DVD do filme.



Figura 135. Cena do filme *Transformers: revenge of the fallen*. A cena fecha com Bumblebee se erguendo triunfante. A câmera realiza um movimento em torno do herói. A máscara que parece proteger o seu rosto sobe e o revela. Vários movimentos ao mesmo tempo em um plano que parece muito simples, mas que torna-se complexa nas mãos de diretores como Michael Bay. Fonte: DVD do filme.

5.2 A DOBRA (NEO)BARROCA, O EXCESSO E A TENSÃO NOS LIMITES ENTRE O REAL E O FICTÍCIO

A obsessão por instabilidade contribui para outro fator fundamental no barroco: a tendência em tensionar os limites de um sistema pelo excesso de elementos. Ao falar de “lei de extremo de matéria”, Deleuze (1988) comenta sobre o acúmulo de massa formado pelo processo do barroco de se curvar e recurvar ao infinito (como visto no capítulo 3). Segundo ele esse acúmulo parece forçar sua saída para fora dos limites da obra e invadir o universo do real. No caso específico do cinema podemos também falar de um acúmulo, mas um acúmulo de informações. Em qualquer um dos três primeiros filmes *Transformers* (BAY, 2007 a 2011) há tanta informação e tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo que tudo parece tentar romper o limite da tela e transbordar sobre o público.

É importante aqui destacar também que para haver um excesso necessariamente há um limite a ser tensionado. E havendo um limite existe naturalmente um centro organizador desse sistema. Ao tensionar esse limite mudamos esse centro organizador, o que causa ainda mais instabilidade. No caso de *Transformers* podemos falar de dois tipos de acúmulos e consequente instabilidade de limites pré-estabelecidos: um narrativo e outro visual.

De uma forma mais generalizada, fica difícil determinar, por exemplo, a classe narrativa ao qual o filme pertence, quais limites determinam o tipo de história que está sendo contada. Com certeza não é simplesmente uma aventura como se autoproclama. Considerando a presença de máquinas e tecnologia fantástica poderia ser visto como cinema de ficção-científica. A presença dos “robôs”, sua origem alienígena, sua linguagem e todo aparato científico apresentados constantemente demonstram isso com propriedade. Contudo deixaríamos de lado elementos próprios de filmes de guerra que são apresentados logo no início, como os soldados sempre presentes e todo o equipamento militar mostrado constantemente, por exemplo. A comédia também aparece em várias passagens, especialmente na atuação de Shea Labeouf, ator que interpreta Sam Witwicky, personagem principal da trama. Os limites de classificação do filme aqui são então tensionados, misturados, criando-se um gigantesco pastiche. Tem-se dessa forma a tensão extrema na categorização do filme, chegando à

necessidade de invenção de uma espécie de “supergênero” fílmico, que não é nem uma coisa nem outra, mas a soma de todas elas.

Contudo o mais interessante talvez seja, nesse caso, o limite da própria tela que separa o espectador do universo diegético do filme. São tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo e de forma tão intensa que tudo parece querer escapar da tela e cobrir o espectador pelas informações e sensações apresentadas. É o equivalente cinematográfico ao ato assinalado por Deleuze (1988) de dobrar e redobrar levado ao infinito do barroco. Configura-se então um acúmulo tão intenso de matéria (nesse caso, informação) que ela parece querer escapar da obra e invadir o mundo real.

Isso tudo fica ainda mais intenso pela própria ilusão do cinema, especialmente em projeções tridimensionais, tão comuns a esse tipo de filme. O limite entre o fictício e o real é então forçado ao extremo em momentos nos quais objetos ou movimentos corpóreos exagerados, tanto dos personagens humanos quanto dos robóticos, são voltados diretamente ao público, como se tentando romper o limite da tela. O efeito é paralelo ao *trompe l'oeil* comum no Barroco histórico. Contudo, no caso do *trompe l'oeil* (fig. 135) há uma sensação de sucção, como se o público fosse puxado para dentro da ilusão criada. No caso de um filme como *Transformers* (2007) o movimento é duplo: por um lado convida o público a entrar na ilusão do filme por meio de uma profundidade de campo significativa (fig. 136); por outro lado tenta envolver esse mesmo público pela ilusão criada pela tecnologia de projeção tridimensional. Ressalta-se, porém, que mesmo sendo um movimento duplo, de sucção e envolvimento, a intenção no final parece ser a mesma do *trompe l'oeil* próprio do barroco histórico: causar o maior afeto possível no público e o incluir no espetáculo.



Figura 136. MIGNARD, Pierre. **O paraíso (1663)**. Afresco. Abadia Val-de-Grace, Paris. Fonte: https://godsprospect.files.wordpress.com/2014/02/4737341080_cc86db905f_o.jpg Acesso em 23 dez. 2015.

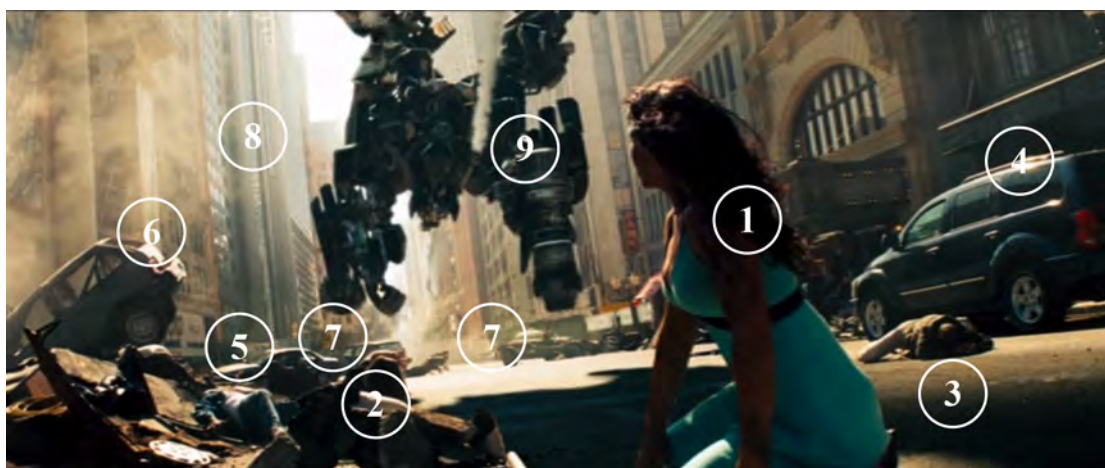


Figura 137. Cena do filme Transformers (2007) em que o personagem Ironhide salta sobre uma mulher caída no asfalto, em uma cena onde tudo parece saltar da tela em direção ao espectador. Por outro lado a profundidade de campo da cena é significativa, sobrepondo várias camadas visuais: a mulher em primeiro plano (1), vários destroços (2), uma pessoa caída no asfalto (3), um carro (4), uma outra pessoa caída sobre mais destroços (5), um outro carro com a traseira levantada (6), mais carros ao fundo (7), diversos edifícios se estendendo pela rua (8), acentuando ainda mais a profundidade da cena. Atravessando tudo vemos o robô (9) que voa sobre a mulher atirando no inimigo. E por todo lado, povoando a tela ainda mais há bastante poeira erguida pelo confronto. Fonte: DVD do filme.

Em uma das cenas do primeiro filme onde Optimus Prime, líder dos Autobots, se revela aos personagens Sam Witwick (Shea LaBeouf) e Mikaela Banes (Megan Fox) podemos perceber a busca pelo afeto no público ao tensionar o limite entre o espaço filmico e o espaço real. Na cena o gigantesco robô revela-se ao protagonista (1h02min) como um imenso caminhão vindo do meio de uma névoa em uma rua entre dois prédios, como em um videoclipe dos anos 1980 (fig. 137 a 139). Isso acontece sob o olhar atônito do casal de protagonistas do filme. A montagem paralela passa do rosto desses personagens para a chegada de vários veículos, em um *raccord* de olhar³³, de planos rápidos, que procuram transmitir o espanto do casal e toda a dramaticidade da cena. A música conduz sua entrada, que acontece em câmera-lenta. Uma forte carga dramática é construída, onde a música se impõe na sequência. Dramaticidade, teatralidade, aspectos tão comuns ao barroco.

Acontece então uma nova mudança no ponto de vista da cena: agora vemos o caminhão de um ponto de vista superior, de uma posição que simula uma possível janela em um dos prédios do beco (fig. 138). Novamente o filme parece brincar com a ideia do espectador que olha o desenrolar da cena, inserindo o público no mesmo local em que acontece a ação. Novamente um aspecto próprio do barroco: envolver o público, inseri-lo no espetáculo.

Em mais uma série de *raccords* de olhar e planos curtos voltamos ao ponto de vista de Sam e Mikaela. O veículo parece mover-se em direção à tela, como se fosse ultrapassá-la e passar para o mundo real (fig. 139). A própria tela do cinema, linha que separa o real do universo diegético do filme e, portanto, borda de um sistema estabelecido, é então tensionada pela chegada do personagem. A projeção tridimensional parece tentar aumentar ainda mais essa sensação. É como se o veículo realmente fosse atropelar os espectadores.

³³ Recurso comum na montagem dos filmes no cinema, onde o olhar de um personagem conduz o ponto de vista do espectador, mostrando o plano B como sendo o que vê esse personagem no plano A. Para mais ver JULLIER, Lurent; MARRIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora SENAC, 2009.



Figura 138. Cena do filme Transformers (2007). Optimus aparece em meio a névoa, como em um videoclipe dos anos 1980. Fonte: DVD do filme.



Figura 139. Cena do filme Transformers (2007). A cena é vista de cima, colocando o público em uma das janelas de frente para o beco. Fonte: DVD do filme.



Figura 140. Cena do filme Transformers (2007). O caminhão para próximo da tela, como se pudesse ultrapassar a separação entre o universo fictício e o universo do público. Fonte: DVD do filme.

A ilusão, por outro lado, torna-se novamente fundamental na trilogia original de *Transformers* (BAY, 2007, 2009, 2011). Basta pensarmos nos robôs da série. É certo que a imensa maioria do público tem plena consciência de que eles são personagens fictícios, construções criadas em *softwares* de modelagem tridimensional. Contudo a todo momento esses personagens tentam passar sua existência da forma mais real possível. Optimus, por exemplo, tem peso, tem massa, interfere em outros objetos e se relaciona com os personagens humanos do filme. A obsessiva preocupação com o ilusionismo e contestação da realidade assinalada no *trompe l'oeil* e nas pinturas de natureza morta do barroco histórico, por exemplo, encontra agora um novo contexto cultural e tecnológico.

5.3 A PROCURA PELA ILUSÃO TECNOLÓGICA NO (NEO)BARROCO

Filmes de efeitos especiais avançados como esses tentam criar mundos fantasiosos tão verossimilhantes que chegam ao ponto de confundir o espectador quanto à sua materialidade. É interessante destacar que na própria estrutura digital de uma boa parte dos efeitos especiais que são feitos atualmente há princípios considerados fundamentais no neobarroco: as aparentes irregularidade, casualidade e caos. Em filmes como *Transformers* eles aparecem em sua expressão mais visual: os fractais. Essas formas extremamente irregulares, obtidas através de cálculos matemáticos complexos e repetidas infinitamente são com frequência utilizadas para se obter imagens computadorizadas mais orgânicas e naturais. As explosões que povoam o filme, por exemplo, nada mais são do que cálculos fractais trabalhados por artistas gráficos através de softwares de modelagem tridimensional e/ou de edição de vídeos. Por outro lado essas características de descontrole não são reais. Assim como no barroco compreendido entre os séculos XVI e XVIII, a casualidade, a irregularidade e o caos são apenas aparentes, já que estão sempre sob total, absoluto e quase obsessivo controle dos artistas que produzem os efeitos especiais (como foi explicado no capítulo 3).

Em outra sequência do filme *Transformers* (BAY, 2007), onde a ilusão é usada como meio de afetar intensamente o público, acontece quando os Autobots vão à casa de Sam Witwicky (1h10min). Lá seus imensos corpos causam vários estragos ao se mover: quebram o jardim da casa, fazem tremer o solo (fig. 141 e 142). Sam dialoga

com eles e, em certo momento, desvia-se dos pés dos robôs. Essa interação culmina com Optimus carregando na mão Mikaela Banes, personagem interpretada por Megan Fox e interesse romântico de Sam, até o quarto do protagonista para ajudá-lo na busca (fig. 143). A interação física entre a garota e Optimus reforça a ilusão de materialidade de um personagem que só existe digitalmente.



Figura 141. Cena do filme *Transformers* (2007). O gigantesco pé de Optimus passa ameaçadoramente perto da fonte da casa do protagonista. Fonte: DVD do filme.

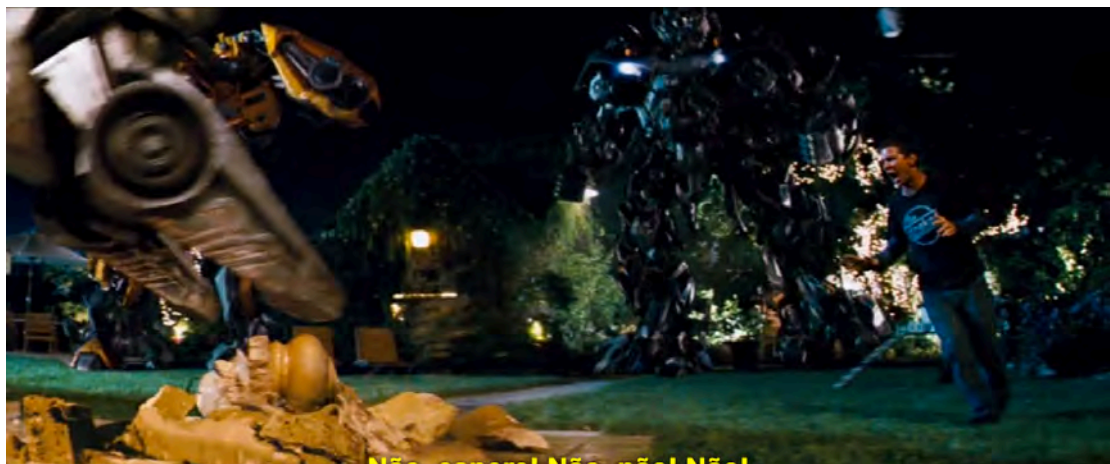


Figura 142. Cena do filme *Transformers* (2007). Optimus esmaga a fonte sob protestos de Sam. Fonte: DVD do filme.



Figura 143. Cena do filme *Transformers* (2007). Mikaela é carregada nas mão de Optimus Prime até o quarto de Sam. Fonte: DVD do filme.

Porém, assim como no barroco histórico, a ilusão no neobarroco não diz respeito à semelhança. A intenção nesse caso não é fazer com que o público realmente acredite no que está vendo. Antes disso, um filme como *Transformers* se vale da capacidade de criar “realidades alternativas” para provocar afeto no público. O público tem então plena consciência do engodo ao qual é submetido. A mesma consciência que uma pessoa tinha ao caminhar sob a nave principal da Igreja de Santo Inácio de Loyola, em Roma, e perceber as deformações que aconteciam pela mudança natural do ponto de observação. E é essa consciência que permite a relação entre o espetáculo e a audiência no neobarroco.

5.4 O PRAZER PELO VIRTUOSISMO TECNOLÓGICO NO (NEO)BARROCO

A ilusão total, tanto para o barroco quanto para o neobarroco, não tem portanto propósito se não houver a revelação dessa ilusão. Configura-se então um jogo visual, onde o espectador é convidado a interagir com a obra e admirar a habilidade virtuosa do artista (tanto o artista barroco do século XVII quanto os vários envolvidos na produção de um filme como *Transformers*) em fazer a ilusão funcionar. Os jogos de percepção são então transpostos do virtuosismo técnico de artistas como Andrea Pozzo para o virtuosismo tecnológico do cinema de pós-continuidade atual. Se por um lado o espectador se maravilha com a habilidade do filme em criar ilusões fantásticas, aqueles responsáveis por elas deliciam-se em demonstrar sua própria capacidade.

A ilusão assume um papel semelhante ao papel enciclopédico exercido no barroco do final do século XVI e início do século XVIII. Da mesma forma que esse barroco demonstrava os princípios racionais e científicos que permitiam a existência da ilusão como parte do show, o neobarroco muitas vezes revela também toda a tecnologia utilizada para construir suas ilusões. Nesse sentido são produzidos diversos *making offs* (fig. 144 a 147) que demonstram todo o apuro técnico necessário e a tecnologia utilizada em filmes como *Transformers*. Esse material é vinculado a materiais de divulgação desses filmes, são veiculados em redes sociais e canais de vídeo como YouTube, por exemplo, e anexados aos DVDs e BlueRays posteriores como “extras” que enriquecem as mídias. Acaba então exercendo um papel duplo: por um lado o de demonstrar uma tecnologia nova ou um recurso diferente; por outro lado o de simples veículo para mostrar todo o virtuosismo técnico, tecnológico e científico de uma produção de pós-continuidade atual. O prazer exibicionista do artista em demonstrar as habilidades e apuro técnico do período barroco histórico encontram um paralelo tecnológico no neobarroco.



Figura 144. *Making off* do filme *Transformers: the dark of the moon* (BAY, 2009). Nele temos uma noção de como foi produzida uma das cenas de ação do filme. Na cena dois monstros robóticos perseguem os heróis do filme em uma autoestrada cheia de carros. Para que a cena fosse realizada foi utilizado um caminhão que destruía todos os carros em seu caminho. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=L7r5mz9aTlA> Acesso em 27 dez. 2015.



Figura 145. *Making off* do filme *Transformers: the dark of the moon* (BAY, 2009). O caminhão da cena é retirado digitalmente e substituído pelos dois monstros robóticos construídos em um software de modelagem tridimensional. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=L7r5mz9aTIA> Acesso em 27 dez. 2015.



Figura 146. *Making off* do filme *Transformers: the dark of the moon* (BAY, 2009). A cena é finalizada com as texturas necessárias e a inclusão de poeira, fumaça, fogo e uma infinidade de detritos que povoam a tela. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=L7r5mz9aTIA> Acesso em 27 dez. 2015.

Em um outro documentário de curta metragem sobre o terceiro filme da trilogia original *Transformers* intitulado *Transformers: above and beyond – exploring dark of the moon*³⁴ é destacada, por exemplo, uma câmera tridimensional utilizada na produção do filme. No vídeo Michael Bay fala do diferencial do aparelho, que permite a captação da imagem e sua visualização tridimensional simultânea. Mais à frente é mostrado um andar artificial inteiro de um prédio, construído para ser inclinado em uma das cenas de ação do filme. Bay é mostrado no documentário como

³⁴ O documentário em questão é dividido em três partes e está disponível no canal de vídeos YouTube. A parte que comentamos aqui está na segunda parte do vídeo e está disponível no seguinte endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=HHhK1pRQjVc> Acesso em 31 dez. 2015.

uma espécie de “visionário”, de alguém que consegue criar esse espetáculo grandioso utilizando o que há de mais avançado em tecnologia do cinema. *Chroma keys*, explosões de carros, tecnologias de captação de imagem e som de última geração, modelos enormes de naves construídos em tamanho real, tudo isso e muito mais, produzido e demonstrado no vídeo para enaltecer a grandiosidade do filme, possível graças à “genialidade” de Bay e a toda tecnologia demonstrada. Há portanto uma relação próxima entre a técnica, tecnologia e ciência e o espetáculo produzido por Michael Bay em seus três primeiros filmes sobre os *Transformers*. Algo semelhante ao que acontecia no barroco do século XVII.

A consequência natural disso é a tecnologia de efeitos especiais assumindo um papel fundamental na direção estrutural da narrativa desse tipo de filme. E apesar de um vínculo natural com filmes pautados em efeitos especiais, essa ligação com a tecnologia é notória também em todos os outros filmes considerados de pós-continuidade. Basta pensarmos nos efeitos especiais necessários e utilizados na produção de uma cena de ação em qualquer filme de pós-continuidade de diretores como Michael Bay, Tony Scott e Paul Greengrass, por exemplo.

5.5 O EFEITO DE TEXTURA, O EXCESSO DE MATÉRIA E O GOSTO PELO DETALHE NO (NEO)BARROCO

Toda a técnica, tecnologia e ciência parece também favorecer ainda mais outro aspecto fundamental ao neobarroco: a atração pelo detalhe, pelo fragmento e/ou pelo pormenor. Ressalta-se nesse caso a quantidade de elementos presentes e distribuídos por cada plano em toda trilogia *Transformers*. Os corpos dos robôs (fig. 146), por exemplo, são compostos por milhares de peças modeladas tridimensionalmente que movem-se independentes do seu movimento corpóreo. Por outro lado, em cada cena dos filmes há uma quantidade incomensurável de coisas acontecendo, todas ao mesmo tempo e rapidamente. Explosões, robôs, destroços, luta, poeira, prédios, ação etc. São tantas coisas que o público não consegue acompanhar tudo. Novamente temos uma textura nos moldes do que Wölfflin chamava de efeito de textura. Ou um excesso de matéria como apontado por Deleuze.

No caso dos robôs, é interessante observarmos como seus corpos tornaram-se muito mais complexos do que suas versões originais na série animada da década de 1980

(fig. 147). O desenho animado criava os personagens robóticos pensando em dois elementos fundamentais: primeiro o nível de dificuldade em se produzir uma animação bidimensional, onde personagens mais simples favorecem a produção de todos os desenhos necessários; e segundo e ainda mais importante, a produção de personagens robóticos que pudessem ser adaptados para brinquedos produzidos na época (fig. 148). E essa adaptação respeitava um aspecto considerado fundamental na época: a capacidade do brinquedo de se transformar em robô e em veículo.



Figura 147. O personagem Optimus Prime no filme *Transformers: revenge of the fallen*. A quantidade de elementos que compõe o corpo do robô é imensa, tão grande que seu corpo parece constituir uma massa fluida de componentes minúsculos. Fonte: http://paper-replika.com/index.php?option=com_content&view=article&id=589:designing-optimus-prime-transformers&catid=1:latest-news&Itemid=200144 Acesso em 27 dez. 2015.



Figura 148. Personagens Optimus Prime e Skyfire da série animada original da década de 1980. Fonte: <https://www.pinterest.com/buttjupp/the-kid-in-me/> Acesso em 27 dez. 2015



Figura 149. Exemplo do personagem Optimus Prime em sua primeira versão em brinquedo, produzido na década de 1980. Fonte: <https://www.pinterest.com/buttjupp/the-kid-in-me/> Acesso em 27 dez. 2015

Por outro lado a trilogia inicial de *Transformers* (BAY, 2007, 2009 e 2011) parece ter perdido um pouco a preocupação com a fidelidade do brinquedo, especialmente no que tange à sua possibilidade de transformação. Com a computação gráfica e a possibilidade de se animar os personagens por simples comandos digitais, a modelagem passou a ser extremamente complexa. Isso criou objetos que se tornaram complicados de se reproduzir em brinquedos (fig. 149). Esses brinquedos na maioria das vezes tinham duas opções básicas: se afastavam da sua versão cinematográfica, simplificando suas formas; dificultavam ou mesmo perdiam a capacidade que antes era fundamental na série: a de se transformar.



Figura 150. Brinquedo baseado no filme *Transformers: revenge of the fallen*. Percebe-se claramente a diferença do brinquedo para a sua versão cinematográfica, muito mais acentuada do que na comparação entre o brinquedo da década de 1980 e sua versão animada da mesma época. Fonte: <https://www.pinterest.com/buttjupp/the-kid-in-me/> Acesso em 27 dez. 2015

A fim de se exemplificar a complexidade dos corpos robóticos modelados para a série cinematográfica *Transformers* (BAY, 2007 a 2011) e seu efeito nos filmes propõe-se a retomada da cena em que Optimus se revela ao público no primeiro filme. Após o momento em que o grande caminhão surge e estaciona de frente para a tela ele parece se desfazer-se em milhares de fragmentos (fig. 155 a 157). Aqui cria-se uma tensão que parece querer romper o limite entre o coeso e desconexo na própria estrutura do personagem. Constitui-se um corpo flexível e elástico, como descrito por Deleuze (1988), onde partes coerentes formam dobras que dividem-se ao infinito em dobras cada vez menores, sempre mantendo a coesão. Essa coesão é o que permite aos fragmentos se reconfigurarem, formando corpo do robô (fig. 159).

Ao se levantar, soberbo, heroico, a câmera o acompanha em um movimento livre, fluido e próximo, mostrando a quase infinidade de partículas que o compõem, a maioria delas em movimento constante (fig. 158 e 159). O corpo de Optimus, quando enfim termina sua transição de veículo para robô, mostra-se composto pelas já faladas milhares de peças tridimensionais virtuais, cada uma conectada a outra e se movimentando independente da ação corporal. Podemos perceber essas peças apenas de relance. Não é possível captar todos os detalhes do robô ao assistir ao filme. Eles são tantos e tão ínfimos que se percebe sua existência, mas não se pode focar em todos, defini-los. Seu corpo torna-se então uma massa, um conjunto enorme de texturas. Como em Deleuze: dobra dentro de dobra, caverna dentro de caverna. A sensação é também semelhante ao efeito de massa apontado por Wölfflin no Barroco do século XVII e citado aqui anteriormente.

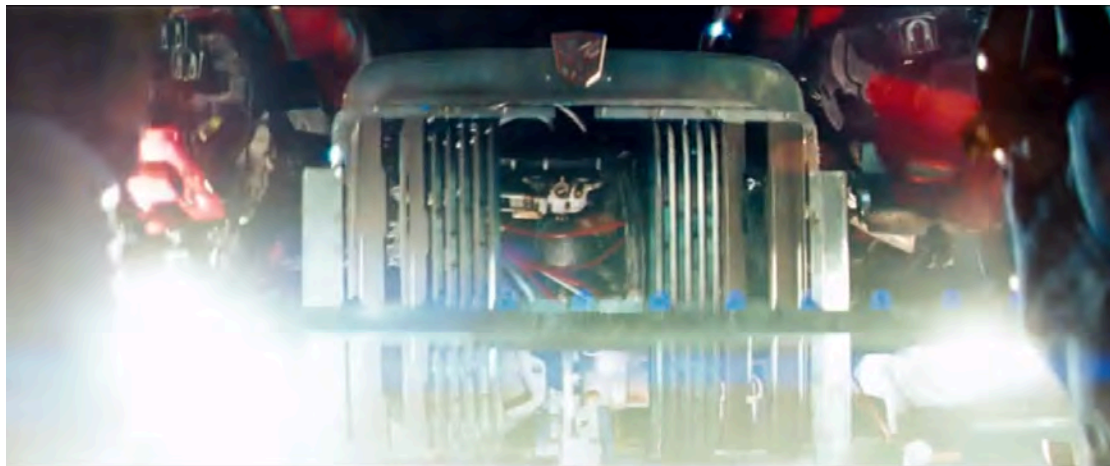


Figura 151. Cena do filme *Transformers* (2007). Por um momento o caminhão parece se desfazer em milhares de fragmentos. Fonte: DVD do filme.



Figura 152. Cena do filme *Transformers* (2007). A quase infinidade de fragmentos se reconfiguram gradativamente. Fonte: DVD do filme.



Figura 153. Cena do filme Transformers (2007). Optimus se ergue enquanto seu corpo robótico se configura. Fonte: DVD do filme.

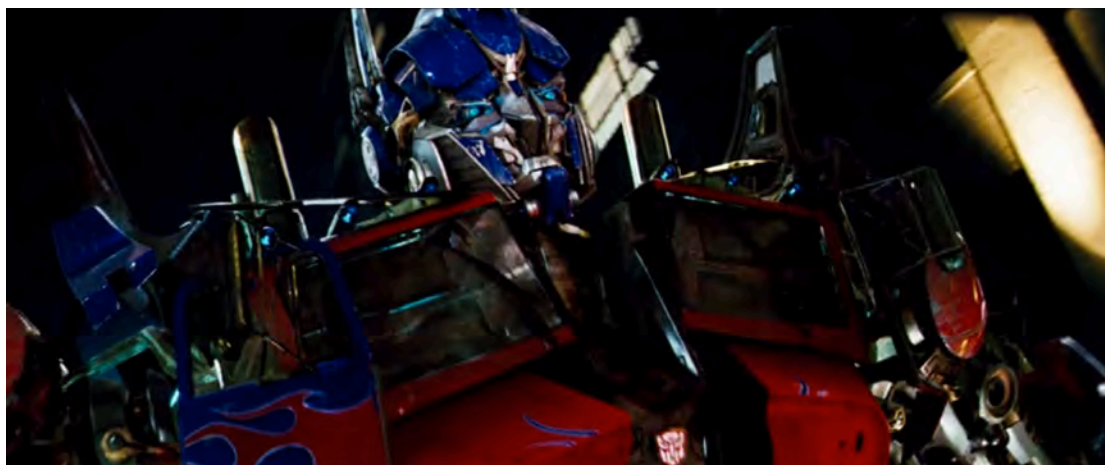


Figura 154. Cena do filme Transformers (2007). Mesmo após a transformação finalizada diversos elementos no corpo de Optimus continuam em movimento independente. Fonte: DVD do filme.

Em uma outra cena, agora em *Transformers: o lado oculto da Lua*, temos a chegada de Optimus Prime ao campo de batalha e a luta dele com diversos vilões (2'15"). Esse é um ótimo exemplo de como os planos, e não só os personagens, são sobrecarregados de informações. A cena em questão (fig. 154) dura alguns segundos (40 ao todo) mas há tantos elementos, tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo que a cena parece muito mais longa do que é. Enquanto o herói destrói todos os vilões configura-se uma proliferação de informações visuais, de movimentos, de personagens e explosões que não podem ser compreendidos totalmente mas que, por outro lado, parece querer escapar da tela e envolver o público no meio da luta. Há um extremo de matéria (no caso informação) que força sua saída da tela e parece querer

se derramar sobre os espectadores. Tudo com a clara intenção de afetar o público o mais intensamente possível.



Figura 155. Cena do filme *Transformers: o lado oculto da Lua* (2011). Nela temos uma quantidade de informações visuais gigantesca. Exemplifiquemos apenas algumas: 1. Optimus chegando ao campo de batalha. 2. Um taxi abandonado. 3. Um caminhão dos bombeiros. 4. Ônibus capotado. 5 e 6. Mais carros destruídos. 7. Outro taxi abandonado. 8. Ainda mais carros abandonados. 9, 10, 11 e 12 e 13. Os vilões Decepticons. 14, 15 e 16. Prédios ao fundo. Fonte: DVD do filme.

No que diz respeito à narrativa e à construção das cenas, tanto no cinema quanto na televisão, esse desejo exacerbado pela minúcia se apresenta através da distorção do tempo. O uso do efeito de câmera-lenta, por exemplo, deixou de ter uma função meramente analítica, como é tão comum na transmissão esportiva. Em produções cinematográficas hollywoodianas esse recurso passou a ter uma função muito mais estética, especialmente em filmes de ação. Para demonstrar isso volta-se novamente aqui ao filme *Transformers*. Nele diversas cenas têm sua temporalidade retardada, em uma busca obsessiva pelo instante decisivo. Esse atraso confere dramaticidade ao momento, dá ênfase à sua ação no seu detalhamento extremo e o destaca dos outros momentos com ritmo normal do filme. Além disso a câmera-lenta permite ao público se deliciar com a intensidade do instante e perceber a complexidade da imagem que se move à sua frente.

Por outro lado o acréscimo de planos em um nível quase vertiginoso em outras cenas pode ser enquadrado também nessa busca pelo detalhamento. Nesse caso temos um pormenor narrativo, onde a cena é tensionada quase ao limite por inserção de planos. Um exemplo é a cena em que soldados lutam com o personagem Scorponok. A partir

do momento em que ele surge, aos 39'30'' de filme, até o momento em que ele foge derrotado, aos 44'37'', discorre a quantidade absurda de 133 planos. São tantos e, consequentemente, tantos elementos, que fica difícil perceber a sequência em detalhes. Cria-se assim uma espécie de textura, novamente um efeito de massa paralelo ao proposto por Wölfflin no Barroco compreendido entre o final do século XVI e início do século XVIII, só que nesse caso a textura é narrativa.

5.6 O ESPETÁCULO NEOBARROCO

Outra cena que pode ser destacada aqui como marcante no que diz respeito ao Neobarroco e suas características acontece por volta de 1h50min do filme *Transformers* (BAY, 2007). Nessa sequência de perseguição por um viaduto e uma luta feroz entre robôs temos praticamente todos os aspectos fundamentais e comuns ao neobarroco citados até aqui e também paralelos ao barroco histórico. Em apenas 1 minuto e meio de filme temos a incrível quantidade de 35 planos diferentes. Isso perfaz uma média de 2,5 segundos por plano. Nesse tempo acontecem várias mudanças no ritmo do filme com o uso constante de câmeras-lenta, dramatizando ainda mais a cena e destacando as imagens do resto do filme. Além disso temos carros voando pelos ares, robôs, detritos, poeira, explosões, etc., tudo isso sobrecarregando visualmente a tela e criando uma massa excessiva de informações que parecem tentar sair do filme e cobrir o espectador.

Há por exemplo uma quantidade imensa de elementos narrativos nesse meio tempo. Podemos citar a seguir alguns exemplos: a chegada de Bonecrusher (fig. 155), um Decepticon que se transformará de um grande caminhão militar para um imenso robô com uma espécie de cauda; a câmera o segue em um travelling frenético, enquanto diversos carros são atirados para o alto pelo monstro (fig. 156); as transformações de Bonecrusher e Optimus, acompanhadas de perto por uma câmera que coloca o público embaixo dos imensos robôs, tentando captar cada detalhe das máquinas (fig. 157 a 164); o próprio asfalto que se esfarela pelo atrito com os robôs, gerando partículas que povoam a tela; um ônibus é completamente destruído pelo monstro (aparentemente sem motivo algum, apenas pelo prazer estético da explosão), sendo consumido pelo fogo (fig. 165 e 166); os dois se engalfinhando em câmera-lenta e caindo do viaduto (fig. 167 e 168); ao cair uma família em um carro testemunha de bem perto sua luta

(fig. 169 a 173); um líquido viscoso, algo entre óleo e sangue é atirado no vidro do carro (fig. 171), novamente como se fosse ultrapassar a tela e atingir o público; a cabeça de Bonecrusher é feita em vários e vários fragmentos pela espada de Optimus Prime (fig. 174); por fim Optimus se ergue triunfante, enquanto a câmera faz um movimento de contra-plongé girando em torno do herói (fig. 175).



Figura 156. Cena do filme *Transformers* (2007). Bonecrusher chega ao local onde vai se desenrolar a batalha com Optimus Prime. Fonte: DVD do filme.

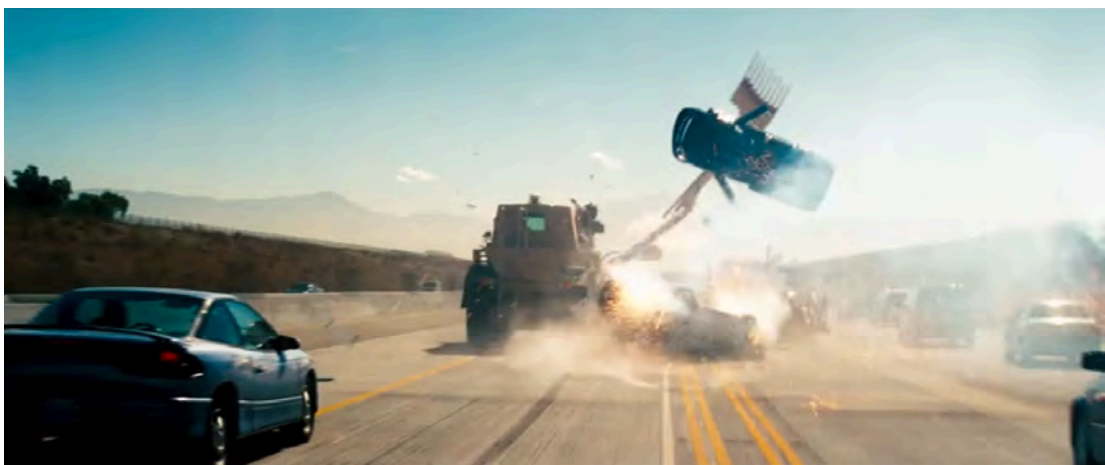


Figura 157. Cena do filme *Transformers* (2007). Vários carros são atirados para o alto em um espetáculo sensorial intenso. Fonte: DVD do filme.



Figura 158. Cena do filme *Transformers* (2007). Bonecrusher inicia sua transformação em robô. Fonte: DVD do filme.



Figura 159. Cena do filme *Transformers* (2007). Enquanto se o monstro transforma a câmera faz um movimento extremo e passa por debaixo dele, tentando inserir o espectador o mais próximo possível do evento. Fonte: DVD do filme.



Figura 160. Cena do filme *Transformers* (2007). Por um breve momento o público pode ver o rosto de Bonecrusher. Fonte: DVD do filme.



Figura 161. Cena do filme *Transformers* (2007). Optimus freia bruscamente, preparando-se para enfrentar o monstro. Fonte: DVD do filme.



Figura 162. Cena do filme *Transformers* (2007). Novamente a câmera segue para bem perto do robô, tentando colocar o espectador dentro da ação. Fonte: DVD do filme.



Figura 163. Cena do filme *Transformers* (2007). Enquanto Optimus Prime se transforma ele destói o asfalto e levanta poeira, sobrecarregando visualmente a cena. Fonte: DVD do filme.



Figura 164. Cena do filme *Transformers* (2007). A câmera tenta acompanhar o movimento do herói, que salta saindo do quadro. Fonte: DVD do filme.



Figura 165. Cena do filme *Transformers* (2007). Mais elementos são acrescentados à cena: poeira, detritos, carros, etc. Fonte: DVD do filme.



Figura 166. Cena do filme *Transformers* (2007). Bonecrusher desliza sobre o asfalto como se estivesse sobre patins. Fonte: DVD do filme.



Figura 167. Cena do filme *Transformers* (2007). O monstro destrói um ônibus pelo que parece ser o simples prazer do show pirotécnico. Fonte: DVD do filme.

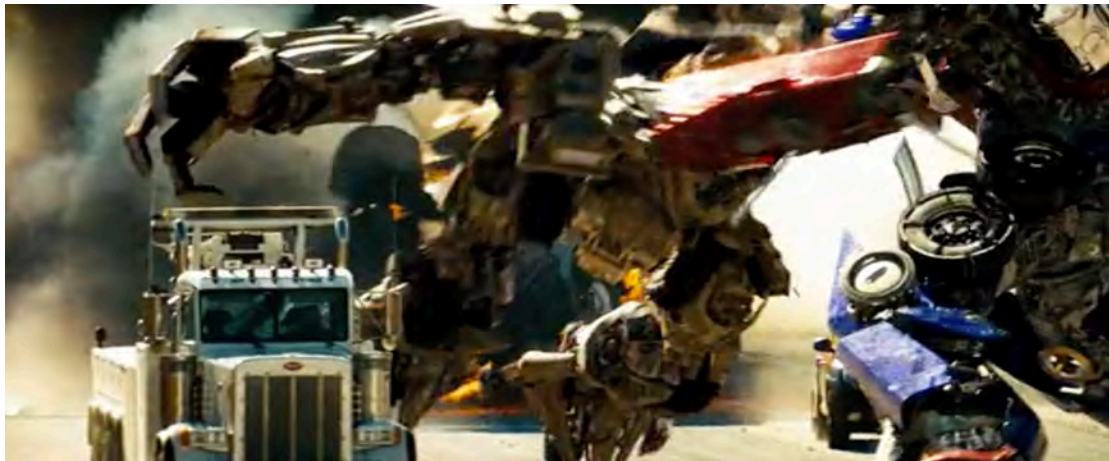


Figura 168. Cena do filme *Transformers* (2007). Bonecrusher salta sobre Optimus Prime. Fonte: DVD do filme.



Figura 169. Cena do filme *Transformers* (2007). Optimus e Bonecrusher caem do viaduto. Fonte: DVD do filme.



Figura 170. Cena do filme *Transformers* (2007). O ponto de vista do espectador passa para dentro de um carro, como se observasse a cena de perto. Fonte: DVD do filme.



Figura 171. Cena do filme *Transformers* (2007). O carro em que o espectador parece estar é o carro de uma família (mãe e filho), que freiam bruscamente o veículo próximos da batalha. Fonte: DVD do filme.



Figura 172. Cena do filme *Transformers* (2007). Um líquido viscoso, algo entre sangue e óleo, é atirado no vidro do veículo. Fonte: DVD do filme.

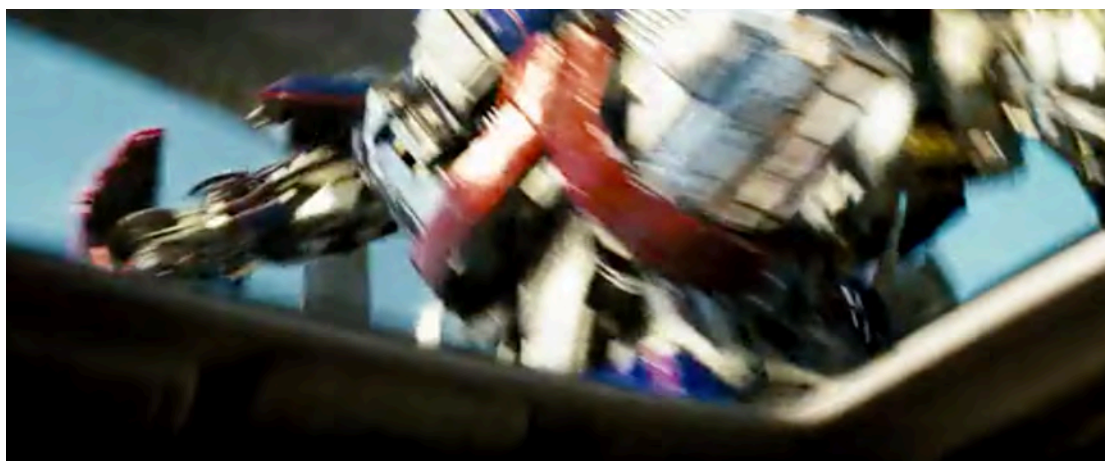


Figura 173. Cena do filme *Transformers* (2007). A câmera tenta acompanhar o movimento dos dois robôs de dentro do carro, como se encarnasse os espectadores dentro da cena que se desenrola. Fonte: DVD do filme.



Figura 174. Cena do filme *Transformers* (2007). O garoto dentro do carro parece se empolgar tanto quanto o público do cinema que assiste a luta. Fonte: DVD do filme.



Figura 175. Cena do filme *Transformers* (2007). Optimus crava a espada na cabeça do monstro. Esse momento é visto em câmera lenta. Fonte: DVD do filme.



Figura 176. Cena do filme *Transformers* (2007). Optimus se ergue, enfim vitorioso. Fonte: DVD do filme.

Destaca-se o uso de câmera-lenta no choque inicial entre o herói e o monstro. Essa distorção do tempo parece destacar esse momento específico do resto da cena. Quando se dilata a cena surge tensão e drama quanto ao que vai acontecer, ao impacto iminente entre os dois personagens. O próprio movimento, tão precioso ao barroco, é estendido e detalhado ao máximo com o uso da câmera-lenta.

Tudo isso é cercado por uma profundidade de campo quase sempre muito longa, onde tudo parece estar focado. O gosto obsessivo pelo detalhe e pela fragmentação é levado ao extremo em apenas um minuto e meio de filme. O espectador é convidado a percorrer esses detalhes, tentando captar o seu decorrer da melhor forma possível.

E movimento não falta nessa sequência. Não há nada estático. Tudo se move. Aliás, ele não só é constante como chega a ser vertiginoso, convidando o público a mover-se junto nas cadeiras do cinema. O espetáculo tenta envolver o espectador diretamente na ação do filme, colocando-o em meio à luta dos robôs. Os carros se movem e os personagens se movem, enquanto a câmera tenta a todo tempo acompanhar esse movimento, sempre trepidando, como se participasse da ação que se desenrola. O interessante é que por alguns segundos essa câmera parece perder-se, desenquadrando os personagens. Toma-se como exemplo a cena de transformação de Optimus, onde ele ao se transformar em robô parece quase escapar da tela, com a cabeça quase sempre para fora do enquadramento (fig. 177 a 185). Novamente, por se tratar também de uma cena onde os personagens são totalmente produzidos digitalmente, essa “trepidação” e esse “desenquadramento” são totalmente intencionais. Isso

demonstra o que parece ser uma tentativa de perda da composição estática da cena em favorecimento de uma composição muito mais dinâmica e instável.



Figura 177. Cena do filme *Transformers* (2007). Na cena a câmera (linha verde) parece seguir o caminhão quando ele inicia a transformação em robô (linha vermelha). Fonte: DVD do filme.

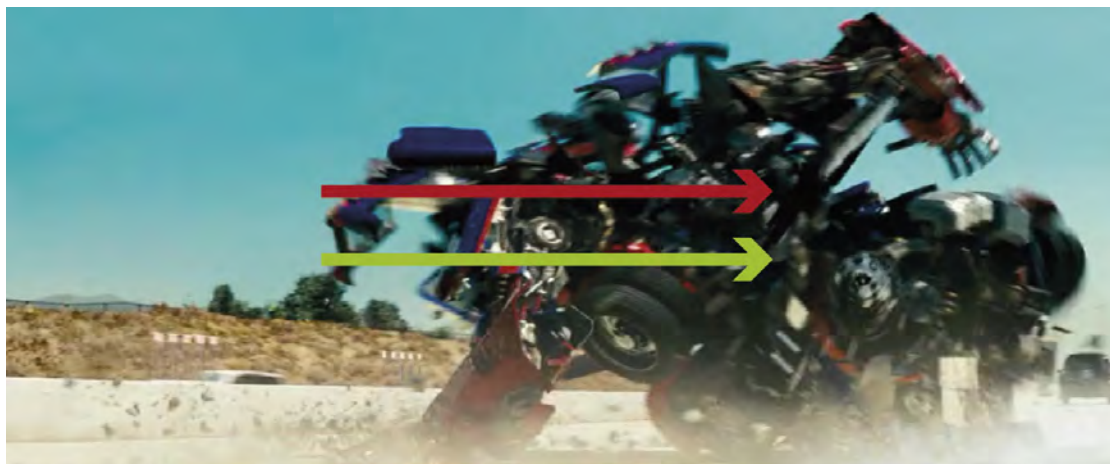


Figura 178. Cena do filme *Transformers* (2007). A câmera continua seguindo o movimento de transformação, aproximando-se mais do personagem e tentando captar todos os seus inúmeros detalhes. Aqui aparecem diversas partículas vindo do asfalto que se esfarela. A tela é preenchida de poeira e pedaços do chão, criando camadas e mais camadas e elementos.



Figura 179. Cena do filme *Transformers* (2007). O plano muda e a câmera começa a perder o personagem de foco e enquadramento. O movimento dela parece tentar segui-lo mas quase não consegue. Isso potencializa o impacto da cena, tornando-a muito mais dinâmica e instável. A ação assume uma visualidade quase impressionista.

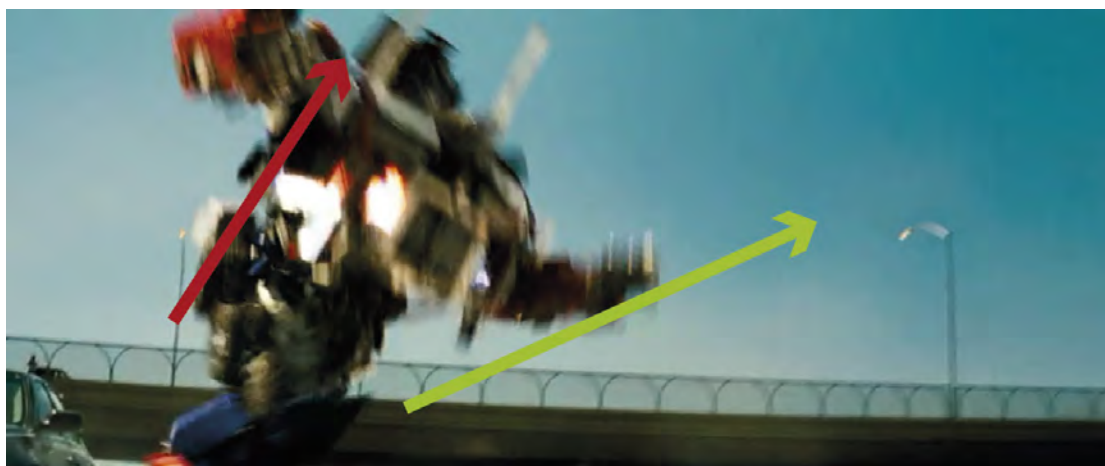


Figura 180. Cena do filme *Transformers* (2007). Aqui tem-se uma visão do rosto do personagem e quase que um enquadramento rápido. Mas Optimus aparece totalmente desfocado como se o movimento fosse rápido demais para ser capturado pela câmera. Essa, por sua vez, parece continuar tentando achar o personagem na cena mas esse se move mais rápido e quase que verticalmente, enquanto ela se move na diagonal. A câmera parece querer transformar o espectador em testemunha da cena, como se esse estivesse presente no momento de transformação do personagem. Fonte: DVD do filme.



Figura 181. Cena do filme *Transformers* (2007). Optimus é focado pela lente, mas seu rosto em compensação sai de quadro. O movimento da câmera não consegue acompanhar o personagem, que salta verticalmente, quase fugindo da cena. Fonte: DVD do filme.

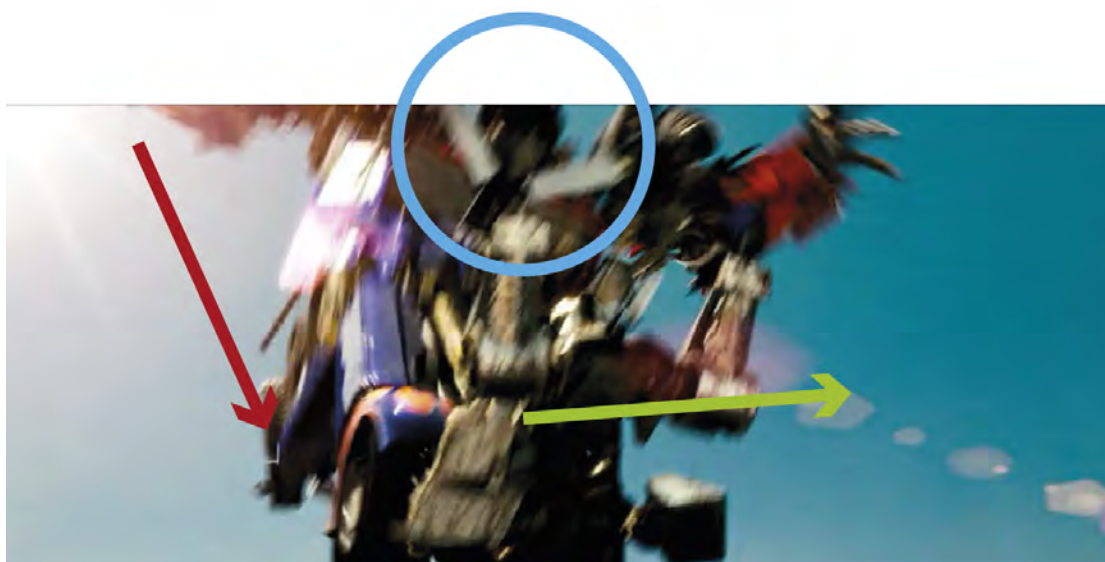


Figura 182. Cena do filme *Transformers* (2007). O rosto do personagem aparece novamente mas, novamente, é desfocado como se ele se movesse muito mais rápido que a câmera. O movimento de Optimus agora se inverte: o personagem agora cai após o salto. A câmera por sua vez parece tentar inverter o seu movimento de ascendência mas não consegue fazer isso em tempo. Fonte: DVD do filme.



Figura 183. Cena do filme *Transformers* (2007). Mudança de plano e mais uma inversão no movimento do personagem: ao bater no chão ele rapidamente salta novamente. A câmera, que parece estar em um jogo de pega-pega com Optimus, ainda está descendo e acaba por perder o personagem quase totalmente. Fonte: DVD do filme.



Figura 184. Cena do filme *Transformers* (2007). Nesse momento a câmera parece perder de certa forma o interesse no personagem e se interessar mais no estrago que ele faz no asfalto e na visualidade que isso proporciona. Tanto câmera quanto personagem parecem se estabilizar em um mesmo movimento. Contudo estabilizar não seria bem a palavra certa nesse caso. Há um trepidar constante na cena mesmo quando o movimento é aparentemente horizontal. É como se o espectador estivesse em um carro em movimento e a ação acontecesse logo atrás dele. Fonte: DVD do filme.



Figura 185. Cena do filme *Transformers* (2007). Por fim Optimus assume completamente a forma de um robô. O interessante é que o rosto dele não aparece novamente. Parece que aqui a fotografia privilegia muito mais as partículas levantadas por ele do asfalto e o carro quase atingido pelo robô do que propriamente o personagem.

Outro destaque é o momento em que a mãe e o filho testemunham a luta de dentro do carro. A câmera é posicionada no banco de trás do carro (fig. 171 a 174). Esse ponto de vista faz com que o público sinta-se lá dentro também, como se presenciasse tudo de muito perto, junto com a família do filme. Inserir o público na cena transformando a câmera em um “personagem” que faz o papel do espectador é um recurso comum nos filmes de pós-continuidade (como foi visto no subcapítulo 3.2.2).

Em outra cena de *Transformers* (BAY, 2007) temos novamente isso de forma muito clara. Na batalha final entre Optimus Prime e o vilão Megatron há um momento específico em que o herói é atirado na direção da tela pelo monstro, chocando-se com a janela de um prédio. O público que assiste ao filme vê a cena como se estivesse dentro do prédio (fig. 186 a 188). É como se a única coisa que impedisse o gigantesco personagem de sair da tela e cair sobre os espectadores fosse essa mesma janela. O ponto de vista, por sua vez, é de dentro do prédio, atrás das pessoas que observam a batalha se desenrolar. É como se o público se tornasse uma dessas pessoas, assistindo a tudo completamente passivos, sendo apenas afetados intensamente pelo que acontece na sua frente. Novamente uma tentativa de envolver o público, de inseri-lo na ação, de convidá-lo a experimentar todas as sensações intensas que o filme oferece. Algo de certa forma paralelo e mais tecnológico ao que se propunha, por exemplo, em um *trompe l’oeil* próprio do barroco histórico.

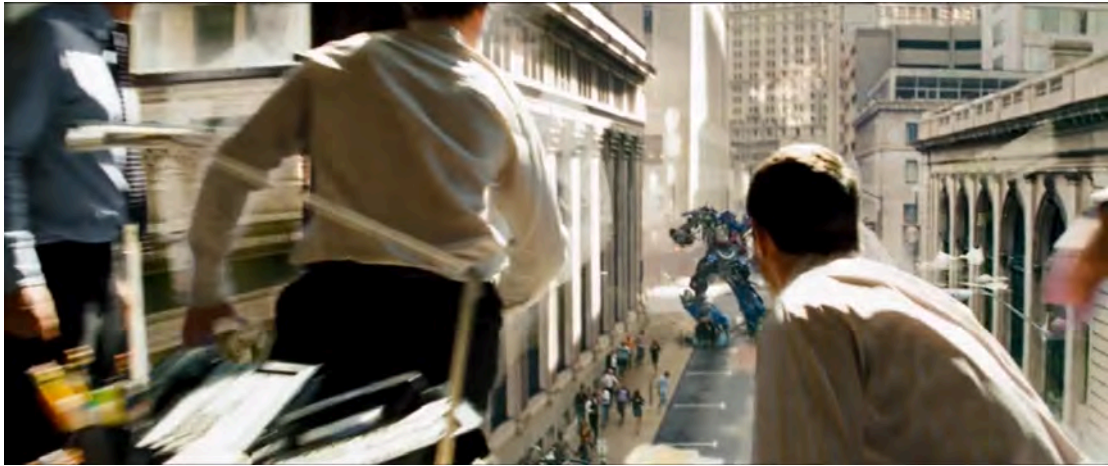


Figura 186. Cena do filme *Transformers* (2007). A luta entre Optimus e Megatron se desenrola na rua, abaixo do que parece ser um prédio de escritórios. O espectador do cinema é colocado no meio dessas pessoas, novamente como se estivesse observando a ação pessoalmente. A Fonte: DVD do filme.



Figura 187. Cena do filme *Transformers* (2007). A cena se desenrola quando Optimus é atirado em direção ao prédio de onde se observa a luta. É como se ele fosse atirado na direção do público que está assistindo o filme. Fonte: DVD do filme.



Figura 188. Cena do filme *Transformers* (2007). O impacto acontece destruindo a janela do prédio. A visão interna da cena parece colocar o espectador no local em que ela acontece, sendo que somente a janela impede que esse seja esmagado pelo corpo do personagem. Fonte: DVD do filme.

Todos esses elementos destacados aqui são relevantes no momento em que assinalam um modelo formal neobarroco com o qual podemos caracterizar muitas das transformações culturais da atualidade. Esse modelo, como foi assinalado anteriormente, possui características paralelas ao barroco do final do século XVI e início do século XVIII, o que demonstra uma mentalidade comum aos dois períodos. Por outro lado, como foi demonstrado no texto, alguns elementos dessa mentalidade se manifestaram de alguma forma, em maior ou menor grau, em outros períodos. Um desses períodos foi justamente o final do século XIX e os primeiros anos do século XX, especialmente no que diz respeito ao gosto pelo espetáculo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Cinema de Atrações pautou seu grande sucesso ao final do século XIX e princípio do século XX no espetáculo visual e em sua capacidade de causar afeto no público. Contar uma história não era ainda considerado fundamental ao cinema e assim o foi nos seus primeiros vinte anos de existência. Diretores como George Méliès simplesmente não viam importância alguma na narrativa. Contudo, após esse período, a narrativa tornou-se tão vinculada ao cinema que hoje é difícil pensar em um filme sem que haja uma história sendo contada por ele. E essa habilidade tornou-se um parâmetro de qualidade fundamental a praticamente qualquer crítico de hoje. Nos mais de 100 anos de vida o cinema tornou-se uma das formas mais importantes de se contar histórias, tão ou mais importante que a literatura, por exemplo.

Fazer um filme pelo simples espetáculo sensorial passou então a ser gradativamente visto como algo ruim, “pobre de conteúdo” e tratado negativamente pela imprensa. Contudo, diretores como Steven Spielberg e George Lucas já começaram a enxergar a partir do final da década de 1970 os estímulos sensoriais intensos de seus filmes uma ótima possibilidade de atrair o público, especialmente a grande quantidade de jovens da época. Começaram a investir cada vez mais em efeitos audiovisuais, dando no mínimo tanta importância a eles quanto a narrativa de seus filmes. Suas produções foram talvez precursores do que se desenvolveria principalmente a partir dos anos 2000: o cinema de pós-continuidade.

Esse tipo de cinema um tanto hiperativo e exagerado privilegia em muito o espetáculo sensorial e o afeto intenso de seus espectadores em detrimento de qualquer tipo de narrativa. Michael Bay, por exemplo, simplesmente não vê tanta necessidade de construir uma história bem estruturada para exibir seus momentos de clímax nos filmes. Isso é paralelo ao desinteresse absoluto de Méliès em contar histórias estruturadas em torno da montagem cinematográfica. O interessante nesse caso é que a utilização de um único plano no Cinema de Atrações é exatamente inverso à multiplicação frenética de cortes e planos, quase rompendo a continuidade lógica dos filmes de pós-continuidade. Contudo é por meio dessa hiperatividade que o cinema de pós-continuidade parece se relacionar com o público de forma semelhante ao relacionamento estabelecido entre o Cinema de Atrações e o espectador do final do século XIX e princípio do século XX. É por meio dessa hiperatividade que esse

modelo de cinema cria seus pequenos espetáculos sensoriais, distribuídos no decorrer do filme.

Nesse sentido filmes de pós-continuidade seriam então formados por um aglomerado de atrações menores costuradas por um roteiro que apenas conecta uma à outra. Isso funciona de forma paralela ao Cinema de Atrações de Méliès e seus característicos filmes de curta duração, exibidos muitas vezes intercalados por outro tipo de espetáculo (shows de dança, apresentações eróticas, etc) e, na maior parte dos casos, sem lógica nenhuma entre eles. Eram filmes curtos mas intensos, assim como hoje são as cenas de ação de povoadas filmes como a trilogia inicial de *Transformers* (BAY, 2007, 2009 e 2011)³⁵.

Nesse momento pode ser interessante então colocar um questionamento: por que diretores como Michael Bay simplesmente não criam cenas de ação desconexas, sem a necessidade de um roteiro para interligá-las? A provável resposta talvez esteja nos mais de 100 anos de história do cinema vinculados basicamente à produção de filmes essencialmente narrativos. Talvez por esse motivo haja necessariamente alguma história com alguma tênue lógica sendo contada em filmes de pós-continuidade, mesmo que essa história seja simples e sem profundidade alguma. Essa simplicidade libera então o público para que ele possa desfrutar de toda intensidade dos estímulos sensoriais aos quais ele é submetido. Apesar do enorme interesse no espetáculo e nas atrações espalhadas em filmes como esses (basta pensarmos, por exemplo, nas altas bilheterias de todos os filmes *Transformers* produzidos), aparentemente esse público parece sentir ainda a necessidade de uma história a ser contada, por mais superficial que ela seja.

Ainda nesse sentido é interessante observar um aspecto em relação a Michael Bay e George Méliès quanto à forma como eles escolheram lidar com as histórias a serem contadas em seus filmes. No caso de Méliès temos um esboço do que seria o cinema narrativo posteriormente dominante. Alguns de seus últimos filmes produzidos já

³⁵ Essa prática não é exclusiva do cinema de pós-continuidade. Fora do circuito de cinema *mainstream* atual, por exemplo, existe um outro tipo de filme que se vale de pequenos interlúdios narrativos como costura entre as atrações que interessam ao público: a indústria de cinema pornográfico. Histórias curtas e rasas são apenas pretextos para as cenas de sexo explícito durante o filme. E isso já é prática comum a esse tipo de cinema desde a década de 1970. Embora não seja uma influência direta, podemos perceber que Michael Bay e todos os diretores de cinema de pós-continuidade parecem então lançar mão, no cinema de ação comercial, dessa lógica comum ao cinema pornô e a outros gêneros semelhantes.

lidavam, ainda que de forma embrionária, com a continuidade e até mesmo com cortes e montagens simples. Apesar de Méliès não ter participado ativamente do cinema narrativo posterior, sua obra já previa um pouco do que seriam os filmes produzidos nesse modelo. Por outro lado temos Michael Bay e seu cinema hiperativo, com montagens frenéticas de amontoados de planos rápidos, quase rompendo a continuidade lógica do filme. Estaria Michael Bay fazendo um movimento contrário ao preconizado por George Méliès quase um século depois de sua obra? Talvez sim. Mas a força do cinema narrativo é muito grande, talvez impossibilitando um cinema inteiramente não-narrativo. Pelo menos comercialmente e pelo menos por enquanto.

Por outro lado, é interessante ressaltar os respectivos períodos em que se desenvolveram o Cinema de Atrações e o cinema de pós-continuidade, enfatizando as diversas características em comum. Ambos se desenvolveram em épocas conturbadas, carregada ao extremo de estímulos dos mais variados possíveis. No caso específico do cinema de pós-continuidade temos uma época de instabilidade e mudanças constantes, na qual esse cinema tem que encontrar seu espaço em meio a uma miríade de atrações também de cunho espetacular (de forma semelhante às primeiras produções cinematográficas). Para tanto assumiu uma postura própria da atualidade, uma mentalidade neobarroca condizente com seu tempo. Essa mentalidade, por sua vez, permeia todo o pensamento contemporâneo, manifestando-se em maior ou menor grau em tudo que se cria atualmente, indo da ciência ao entretenimento, dos jogos eletrônicos ao próprio cinema de pós-continuidade.

Atualmente então, filmes que seguem esse modelo hollywoodiano aproveitam-se de um gosto comum pelo espetáculo a todo tempo em suas produções. Apresentam quase sempre narrativas sequenciais, seguindo um modelo clássico e de fácil absorção pelo público. Tem-se então padrões de causa e efeito muito bem delimitados, com ênfase em personagens com objetivos claros e bem definidos, motivados psicologicamente por claras ameaças e uma estrutura dividida simplesmente em começo, meio e fim. Tudo para libertar o espectador das amarras de uma narrativa, permitindo que ele desfrute dos estímulos sensoriais oferecidos pelo filme. Constitui-se nesse caso uma estética de choque, em que a todo tempo o efeito sensível e afetivo da imagem se sobrepõe à significação do conteúdo representado.

É bem verdade que ao dirigir suas megaproduções, Michael Bay provavelmente pensa apenas em atrair o maior número de pessoas possível para as centenas de salas de

cinema onde serão exibidos seus filmes. Quase sempre alvo de péssimas críticas quanto ao conteúdo de suas produções, mas gozando de sucesso em suas bilheterias, o diretor parece cair no gosto popular, dando exatamente o que a massa parece procurar em seus filmes. Tem-se explosões frequentes, fartos efeitos especiais e aparente obsessão por ilusão. Suas histórias são sempre de narrativas muito simples e fragmentadas em módulos, privilegiando por um lado o espetáculo sensorial, e por outro permitindo extensões, tanto para sequências quanto para outras mídias. Movimento frenético o tempo todo. Saturação de elementos visuais e sonoros, beirando o incompreensível. Tudo o que o seu público busca e encontra fartamente em filmes como a trilogia *Transformers*, por exemplo. Essa tendência parece evidenciar um gosto comum à massa, especialmente quando essa procura entretenimento pelo espetáculo.

Dessa mesma forma é provável que Michael Bay nem tenha consciência do conceito de época Neobarroca. Porém isso não é em nada necessário para que seus filmes manifestem elementos comuns a esse tipo de período. Como se viu em *Transformers* eles aparecem a todo momento. E isso acontece porque esse gosto comum, esse *zeitgeist*, acaba se entranhando no pensamento contemporâneo e se manifestando nesse dito gosto que é comum a muitas pessoas e, em maior ou menor grau, em tudo que é produzido, indo da ciência à cultura, da arte ao entretenimento. E Michael Bay claramente é influenciado por isso. Acaba por manifestar esse pensamento e as características próprias de um período de tendências barrocas em seus filmes.

Conclui-se que, conseqüentemente, uma coisa alimenta a outra: os filmes são feitos dentro de uma expectativa de gosto comum ao grande público e esse grande público, que influencia e está sob influência direta desse gosto comum, consome esses filmes com avidez, gerando mais lucros e proporcionando a produção de ainda mais filmes. E Michael Bay continua a produzir suas explosões, efeitos especiais cada vez mais mirabolantes, seus roteiros de narrativa rasa e fragmentada a serviço de grandes espetáculos sensoriais, enfim, um tipo de entretenimento massificado em uma idade de cunho neobarroco.

Esse cinema de pós-continuidade desenvolveu então uma visualidade neobarroca que o afasta visualmente da sua contraparte do final século XIX para o século XX, o Cinema de Atrações. Contudo é por meio dela que ele consegue se estabelecer como um novo tipo de Cinema de Atrações contemporâneo, principalmente no que tange a

seu caráter de atração espetacular e o desejo recorrente de afetar o espectador por meio de estímulos sensoriais intensos. Essas características são, por sua vez, próprias dessa mentalidade barroca na qual o cinema de pós-continuidade se desenvolveu. Dessa forma, assim como o Cinema de Atrações absorvia características próprias de seu tempo, moldando-se ao cenário de espetáculos que o cercava em sua época, o cinema de pós-continuidade absorve características que o cercam hoje. Essas então seriam reverberas de uma mentalidade tipicamente barroca e o permitem conservar o caráter de atração contemporânea.

Agora é também interessante ressaltar o caráter atemporal desse tipo de mentalidade. Essa forma de pensamento teria se manifestado intensamente no decorrer do século XVII. Se manifesta hoje com características então próprias da atualidade, contudo paralelas à mentalidade do barroco histórico. E se manifestou em outros tempos em maior ou menor grau. O cinema parece carregar elementos próprios do pensamento barroco e manifestá-los por diversos períodos. Basta pensarmos, por exemplo, na “estética do assombro” proposta por Tom Gunning como inerente ao Cinema de Atrações. Essa estética é condizente ao barroco e seu caráter exibicionista, seu virtuosismo exacerbado e o seu desejo de engajamento ativo do público.

Conclui-se então que o cinema de pós-continuidade torna-se reflexo (ou projeção, dependendo do ponto de vista) de um tipo de mentalidade condizente com seu tempo, da mesma forma que o Cinema de Atrações refletia (ou projetava) a sua própria época. No primeiro caso temos uma mentalidade de cunho tipicamente barroco, paralela à mentalidade do século XVII. Por outro lado, o período correspondente ao Cinema de Atrações apresenta diversos paralelos com a atualidade, podendo ser pensado também como uma mentalidade de elementos barrocos.

O que então esses três períodos aqui destacados (século XVII, período entre o final do século XIX e princípio do século XX e a atualidade) têm em comum para manifestar essa mentalidade barroca? Como se viu no presente trabalho, diversos fatores: o caráter de mudanças extremas; a instabilidade em todos os níveis culturais, políticos, sociais e econômicos; as descobertas no campo da ciência e as consequentes mudanças na percepção humana, etc. Enfim, nos parece que esse tipo de pensamento estaria vinculado portanto a períodos de transição marcante. Teria sido assim no século XVII com o nascimento de uma sociedade cada vez mais capitalista e massificada; teria sido assim na final do século XIX e início do século XX com o

crescimento exponencial das cidades e a mudança radical no ritmo de vida das pessoas; está sendo assim hoje com o surgimento de uma sociedade hiper-conectada e hiperativa, com indivíduos funcionando quase que ininterruptamente.

Existem então paralelos entre esses períodos, o que é um fato. Contudo esses elementos seriam reflexo de uma mentalidade tipicamente barroca? Esse tipo de mentalidade se manifestaria com mais intensidade em épocas com características de mudança e transição marcantes? Nesse caso há evidências que indicam que sim. O próprio caráter de transição do pensamento barroco, colocando esse tipo de pensamento entre duas épocas clássicas, parece reforçar isso. Essa constatação de um possível vínculo entre a mentalidade barroca e períodos de transição exige um estudo mais aprofundado da questão, questionando a validade desse vínculo. Como não é recorrente no presente trabalho, deixa-se aqui esse questionamento, aberto para futuros estudos em relação ao barroco e suas reverberações pela posteridade.

Gostaríamos agora de voltar ao ano de 1978, à convenção realizada na cidade de Brighton, Inglaterra, onde vários pesquisadores se propuseram a reavaliar um tipo de cinema que até então estava relegado ao quase ostracismo histórico: o Cinema de Atrações. Seus filmes eram vistos até então como um “proto-cinema”, uma tentativa de se chegar ao cinema “de verdade” que surgiria a partir de 1907. Foi nesse local que, a partir da análise dos filmes desse “proto-cinema”, pesquisadores como Tom Gunning e Andre Gaudreault perceberam que as produções anteriores a 1907 não eram um “cinema primitivo”, como se acreditava até então. Eram na verdade representantes de um outro tipo de cinema, ao qual Gunning propôs a denominação de Cinema de Atrações. A constatação de uma linguagem cinematográfica própria dos filmes dessa época abriu caminho para estudos futuros em torno dessa linguagem e de como esses filmes se relacionavam com seu público.

É exatamente essa re colocação que propomos aqui, agora contudo em relação ao cinema de pós-continuidade. Repensar esse cinema é abrir espaço para pesquisas mais aprofundadas sobre o assunto. Filmes como *Transformers* do diretor Michael Bay vêm quase sempre acompanhadas de péssimas críticas. Contudo essas críticas geralmente são direcionadas a uma pretensa falta de conteúdo. Ora, como falar de falta de conteúdo em um filme onde há uma proliferação vertiginosa de elementos visuais em quadros que se multiplicam de uma forma quase alucinante? Só podemos considerar então que essa tão criticada falta de conteúdo estaria relacionada a um

“necessário” conteúdo narrativo. Por que considerar que um filme deve necessariamente contar uma boa história, com personagens bem desenvolvidos em uma trama aprofundada em detrimento de outros conteúdos, de caráter não narrativo?

Como foi mostrado aqui durante todo o texto o cinema de pós-continuidade investe no espetáculo sensorial que ele pode proporcionar ao público em detrimento da própria narrativa dos filmes. O interesse de diretores como Michael Bay não é contar boas histórias, mas sim surpreender o público com estímulos cada vez mais intensos e encantá-lo com toda sua pirotecnia costumeira. E as salas de cinema quase sempre lotadas a cada exibição de seus filmes mostra que esse mesmo público adora isso. Esses filmes então refletem ou expressam, como já foi dito inúmeras vezes, um gosto comum, uma mentalidade que aqui classificamos como neobarroca. Seria então interessante que os considerássemos como o que eles se propõem a ser: espetáculos sensoriais intensos, algo muito mais próximo de uma das atrações espetaculares tão comuns ao final do século XIX e início do século XX do que do próprio cinema narrativo que se torna dominante nos anos posteriores. Esse tipo de filme não pode portanto ser julgado conforme regras narrativas estabelecidas. Não é a narratividade que importa nesse caso, é o afeto direto e intenso do espectador.

Por fim, assim como o Cinema de Atrações era condizente com sua época, representando muito bem o ambiente em que nasceu e se desenvolveu, o cinema de pós-continuidade está diretamente relacionado ao cenário no qual está inserido. A crescente espetacularização da sociedade em todos os níveis, acompanhada de uma revolução intensa e profunda nos meios de construção e disseminação de informações, especialmente as visuais, parecem estar de acordo com filmes como *Transformers* ou qualquer outro da biografia de Michael Bay. Da mesma forma que o diretor insere uma quantidade de elementos visuais a cada quadro de seus filmes, configura-se hoje um capitalismo marcado por superabundância de mercadorias e informações. O cinema de pós-continuidade parece então refletir ou expressar esse mundo em movimento frenético, sobrecarregado de dados e aparentemente sem interrupções. O enorme interesse do público por esse tipo de cinema parece reforçar ainda mais isso. Ignorar então essa ligação e a importância desse cinema como elemento fundamental da sociedade contemporânea é se privar de entender melhor alguns dos que são provavelmente os mecanismos mais importantes que a movem e que engendram seu próprio *zeitgeist*.

7 REFERÊNCIAS

_____. **Transformers: above and beyond – exploring dark of the moon, part 2.** 2014. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=HHhK1pRQjVc> Acesso: 31 dez. 2015.

ACCONCI, Vito. **Centers.** 1971. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=BIZOIoklszI>. Acesso em 20 dez. 2014.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma historia concisa.** São Paulo: Martins Fontes, 2001. 263 p.

ARGAN, Giulio. **Imagem e persuasão: ensaios sobre o barroco.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

ALVES, Luciana. **Travestis, travessões e colibri: o neobarroco de Severo Sarduy.** Trabalho apresentado no V colóquio internacional sul de literatura comparada. Disponível em <<http://wwlivros.com.br/Vcoloquio/artigos/LucianeAlves.pdf> > Acesso em: 20 de junho de 2014.

ARRIARÁN, Samuel. **La teoria del neobarroco de Severo Sarduy.** Trabalho apresentado no XXXVIII congresso internacional Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana. Disponível em: <<http://www.iiligeorgetown2010.com/2/pdf/Arriaran.pdf> > Acesso em: 20 de junho de 2014.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** Porto Alegre: L&PM editores, 2014.

BONITZER, Pascal. **Que és un plano?** In: *El campo ciego: ensayos sobre el realismo en el cine.* Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2007.

BORDWELL, David. **Intensified Continuity: visual style in ceontemporary american film.** *Film Quarterly, California*, v. 55, n. 3, p. 16-28, 2002. Disponível em: <<http://www.jstor.org/discover/10.1525/fq.2002.55.3.16?uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21105980584803>>, Acesso em: 4 fev. 2015.

- BORDWELL, David. **Intensified continuity revisited**. Disponível em <<http://www.davidbordwell.net/blog/2007/05/27/intensified-continuity-revisited/>> Acesso em: 4 fev. 2015.
- CAMPOS, Peter. **Three transitions**. 1973. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ar99AfOJ2o8>. Acesso em 21 dez. 2014.
- CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.
- CHENEY, Mathew. **Chaos cinema**. Disponível em <<http://mumpsimus.blogspot.com.br/2011/08/chaos-cinema.html>> Acesso em 4 fev. 2015.
- CLARK, T. J. Modernismo, pós-modernismo e vapor.
- COSTA, Flavia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.
- CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V.R. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- CRARY, Jonathan. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: CosacNaify, 2015.
- CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção**: atenção, espetáculo e cultura moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.
- CUBITT, Sean. **The cinema effect**. Londres: The Mit Press, 2004.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. 4.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2007.
- DELEUZE, Gilles. **A dobra**: Leibniz e o barroco. São Paulo: Editora Papirus, 1988.
- DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. 2ed. São Paulo: CosacNaify, 2011.
- FARGIER, Jean Paul. **Poeira nos olhos**. In: PARENTE, André (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1993. p. 231-236.

FLUSSER, Vilém. **O chão que pisamos**. In Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Editora Duas Cidades: 1983. p. 8-15.

FONTANA, TONY. **Michael Bay Biography**. Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0000881/bio?ref_=nm_ov_bio_sm> Acesso em 22 de julho de 2014.

FOSTER, Hal. **O retorno do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2014

GAUDREAULT, André. **From Plato to Lumière: narration and mostration in literature and cinema**. Toronto: University of Toronto Press, 2009. Disponível em http://www.amazon.com.br/Plato-Lumière-Narration-Monstration-Literature-ebook/dp/B005DB7LEO/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1438190333&sr=8-1&keywords=from+plato+to+lumiere. Acesso em 23 dez. 2014.

GREY, Ian. **Grey matters: the art of chaos cinema**. Disponível em <http://blogs.indiewire.com/pressplay/grey_matters_chaos_cinema_as_high_art> Acesso em: 4 fev. 2015.

GUNNING, Tom. **An aesthetic os astonishment: Early film and the (in)credulous spectator**”.in: Art and Text, 34. Fall, 1989.

GUNNING, Tom. **The cinema of attraction: early film, Its spectator, and the avantgarde**. In: STAM, R.; MILLER, T. (Eds). Film and Theory: an anthology. Blackwell, 2000. p. 229-235.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

JULLIER, Lurent; MARRIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora SENAC, 2009.

JURASSIC PARK. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy; Gerald R. Molen. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. 1 DVD.

KRAUSS, Rosalind. Video: the aesthetics of narcissism. In: **October**, Vol. 1. (Spring, 1976). Nova York: MIT, 1976.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. 5. ed. São Paulo: Centauro Editora, 2008.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat**. 1895. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=-e1u7Fgoocc>. Acesso em 12

dez. 2014.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, **Louis**. **Repas de Bébé**. 1895. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DcKOdfpHJpM>. Acesso em 12 dez. 2014.

LAVIK, E. **New narrative depths?** Spectable and narrative in blockbuster cinema revisited. *Nordicom Review*, v. 30, n. 2, p 141-157, 2009.

LYOTARD, Jean-François. O pós-moderno. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora.

MACCARTHY, David. Arte pop. São Paulo: Casac & Naify, 2002.

MAGEE, Glen Alexander. The Hegel dictionary. Nova York: Continuum Books, 2010.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. São Paulo: Papirus, 2006.

MORIN, Edgar. Cultura de massa no século XX: o espírito do tempo – 1, Neurose. 9. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2002.

NDALIANIS, Angela. **Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment**. Londres: The MIT Press, 2004.

NYE, Scott. **Chaos Cinema, Abstract Painting, and Sforzandos**. Disponível em <<http://www.railoftomorrow.com/2011/08/chaos-cinema-abstract-painting-and.html>> Acesso em 4 fev. 2015.

O SENHOR DOS ANÉIS: as duas torres. Direção: Peter Jackson. Produção: Peter Jackson. Estados Unidos: New Line Cinema, 2002. 1 DVD.

SANTOS, Marcio Carneiro dos. **O paradigma não-narrativo: do cinema de atrações à realidade virtual**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXI, 2008, Natal. Anais eletrônicos... Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1690-1.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2013.

SANTOS, João Guilherme Dayrell de Magalhães. **O brilho do (neo)barroco de Severo Sarduy: linguagem da voz, voz da linguagem**. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/Raido/article/view/1332>> Acesso em 19 de maio de 2014.

SARDUY, Severo. **Barroco**. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1974.

SARDUY, Severo. El barroco y el neobarroco. In: MORENO, Cezar Fernandez. **America Latina en su literatura**. 17. ed. México: 2000. p. 167-183.

SHAVIRO, Post-cinematic affect. Reino Unido: O-book, 2010.

SHAVIRO, Steve. **Post-continuity**: full texto f my talk. 2012. Disponível em: <http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>

SHAVIRO, Steven. **The cinematic body**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.

SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V.R. (Org.). O cinema e a invenção da vida moderna. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. p. 115-148.

STAR WARS. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1977. 1 DVD.

STAR WARS: the phantom manace. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Estados Unidos: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1999. 1 DVD.

STORK, Mathias. **Chaos cinema**: part 1. 2012. Disponível em <<https://vimeo.com/28016047>> . Acesso em 20 fev. 2015.

STORK, Mathias. **Chaos cinema**: part 2. 2012. Disponível em <<https://vimeo.com/28016704>>. Acesso em 20 fev. 2015.

STORK, Mathias. **Chaos cinema**: part 3. 2012. Disponível em <<https://vimeo.com/40881319>>. Acesso em 20 fev. 2015.

TRANSFORMERS: a vingança dos derrotados. Direção: Michael Bay. Produção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2009. 1 DVD.

TRANSFORMERS. Direção: Michael Bay. Produção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2007. 1 DVD.

TRANSFORMERS: o lado oculto da lua. Direção: Michael Bay. Produção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2011. 1 DVD.

THREE transitions. **Eletronic arts intermix**. Disponível em <http://eai.org/title.htm?id=3127>. Acesso em 20 dez. 2014.

UMA Sessão Méliès: quinze filmes de George Méliès. Direção: George Méliès. França: 1898-1909. 1 DVD.

VIOLA, Bill. An interview with Bill Viola. **October**, Massachusetts, vol. 34, p. 91-119, outono de 1985. Entrevista concedida a Raymond Bellour.

VIOLA, Bill. **The Reflecting Pool**. 1979. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FG4UCRg3wHc>. Acesso em 10 dez. 2014.

VIEIRA JUNIOR, Erly. **O tempo da pintura videográfica**: reflexões sobre os usos do plano-sequência em cinco, de Abbas Kiarostami. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXI, 2008, Natal. Disponível em http://www.academia.edu/3103611/O_tempo_da_pintura_videogr%C3%A1fica_Refl ex%C3%B5es_sobre_os_usos_do_plano-seq%C3%BC%C3%Aancia_em_Cinco_de_Abbas_Kiarostami_1 . Acesso em 25 dez. 2014.

WYATT, Justin. **High concept**: movies and marketing in Hollywood. Texas: University of Texas Press, 2006.

WÖLFLIN, Heinrich. **Renascença e barroco**. São Paulo, Editora Perspectiva: 1989.

ZHOU, Tony. **Michael Bay**: what is bayhem? 2014. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2THVvshvq0Q> Acesso em: 20 jun. 2015.